FROM SOFTWARE
NINTENDO GAMECUBE
冒険がぎっしり!
RUNE II
ルーン
コルテンの鍵の秘密
ひらめきが君を最強の戦士に変える。
ニンテンドーゲームキューブ専用アクションRPG
ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～
2003年5月23日発売予定
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
ユーザーサポート 03-3320-6031(土日祝をのぞく13:00～17:00)
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の商標です。 ©2002-2003 FromSoftware,Inc.

体験版連動

RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～

フロム・ソフトウェアの天使リズ、降臨。

ニンドリの体験版でしか見られない、オリジナルコスチューム!!

体験版の中身CHECK

この体験版付録は、フロム・ソフトウェアより5月23日発売予定の『RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～』(以下本編と呼ぶ)の序盤部分を中心に、体験版として遊びやすく再構成したもの。本編とのおもな違いをここで解説しよう。

製品版

体験版

↑ニンドリ体験版だけのオリジナル衣装をまとった通称「エンジェル・リズ」。よく見ると…など細かいところまで違うこだわりよう

まるごと30ページ 意欲作を体験せよ!!

雑誌付録としては世界初!! 任天堂ハード体験版となるこの『RUNEⅡ』は、カードを使ってクリーチャーを召喚して戦っていくアクションRPG。今号のニンドリでは、その斬新なシステムを理解し、最大限に味わってもらうために、体験版と連動した総力特集を敢行!! やりこむほどに面白くなってくる、絶妙な奥深さを一緒に体験していこう!!

ニンテンドー ゲームキューブ

タイトル	ルーンⅡ ～コルテンの鍵の秘密～	ジャンル	アクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月23日予定	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

3つのマップと町を行き来して遊べる

体験版ではゲーム開始から3つのマップと、町を自由に行動できる。各ステージのボスを倒せばゲームは終了。ただし、時間制限はないので、そのボスを倒さないで、カードの生成を限界まで楽しむことも可能。

↑クリアの想定時間は、初めての人で約1時間程度。遊ぶ気になればいつまでも遊べるが…

↑町のカードショップでクラスチェンジも可能。理論的には100種以上集められる

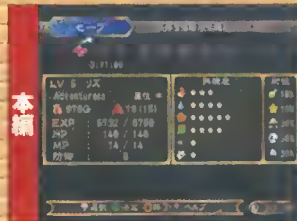
序盤から強力なカードも使える

この体験版では、『RUNEⅡ』のだいごみをしっかり味わってもらうために、「本編」では序盤に入手できないはずの、強力なクリーチャーのカードを持った状態でスタート。序盤から気持ちよく戦えるのだ。

↑『Ⅱ』の新要素、変化型のパードマンが最初から登場。行けないはずのところへ行ける

↑こちらも新要素、「機属性」のカードを最初から持っているのでボス戦で有利だ

セーブ、2P対戦不可 一部に制約あり

体験版ではセーブ・ロードすることができないので、メモリーカードには非対応。ステージ内で一部に行動可能範囲の制約があるほか、赤妖精の収集もできない。また2P対戦モードも非対応だ。

↑本編へデータの引継ぎができないので、体験版でクラスチェンジをやりすぎても無意味

↑『Ⅱ』では2P対戦が奥深くなっているが、それは本編のお楽しみ!

特集INDEX

登場人物

リズ（主人公）
<鍵>を操る少女

➡幼い頃捨てられ、盗賊ヴィクトールに育てられた。クリーチャーを意のままに操る魔道具<鍵>が出生の手がかり。ヴィクトールのことはあまり好きではないが、育ててくれた恩を感じ「蝶の目」と共に行動する

ソル
リズの仲間

➡リズとともに「蝶の目」団員として行動する青年。長剣による戦いを得意としている

マッコイ8世
コルテン地方の領主

⬅模造品の<鍵>によって機械クリーチャーを操る技術を生み出し、その勢力を伸ばす王。騎士団によって「蝶の目」を取り締まる

ヴィクトール
盗賊団の団長

➡リズの持つ不思議な能力を利用することによって、盗賊団「蝶の目」を有力な盗賊組織に育て上げた

ラッセル8世
先祖代々の妖精博士

➡カディスの町に住む学者。赤い妖精を彼の元へ連れていくと珍しいカードがもらえることがある。先祖には初代女王カティアの冒険の手助けをした者もいるという

※体験版ディスクにはマッコイ8世およびラッセル8世は登場しません

RUNEⅡの世界

キーワード

<鍵>

神々の力が封じ込められ、この世にひとつしかないと言われている魔道具。代々のアーガイル大陸の女王に受け継がれている。しかし近年高い技術力を持つコルテンの職人が模造品の<鍵>を生み出し、その力で周囲を脅かしている。

⬆幼いリズが形見として持っていた<鍵>。一体なぜこんなものを…？

⬆リズの背で赤い輝きを見せているのが<鍵>

カード

クリーチャーを呼び出すための媒体。クリーチャーは神に作られたものであり、基本的には神しか操れない。しかし、<鍵>を持つ者は一時的にこのカードでクリーチャーを呼び出し、操ることができる。

➡カードには6つの属性と5つのカードタイプが存在する

クリーチャー

神に作られた存在である、世界中に生息する野生動物のような存在。人間を襲うこともしばしばあるが、人間を滅ぼそうというものではない。ルーンストーンをエネルギーとしている。

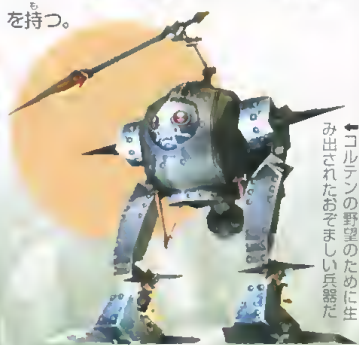
⬅⬆200種類以上いるクリーチャーは、恐しいものからユニークなものまで、それぞれ個性的な能力を持っている

ルーンストーン

魔法石とも呼ばれ、生命力の象徴。多くの自然物から生み出される。クリーチャーはこのルーンストーンがなければ行動できない。

⬅ルーンストーンは、クリーチャーにダメージを与えたり、倒すことで入手できる

機械クリーチャー

コルテンの職人たちによって作り出された、自ら考え、行動する機械。他のクリーチャーの属性の影響を受けない「機属性」を持つ。

⬅コルテンの野望のために生み出されたおぞましい兵器だ

RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～
体験版ディスク

安全にご使用いただくために・・・

⚠ 警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときには、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。
●目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩を取ってください。
●コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
●頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
●指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
●コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。
このソフトは振動機能に対応しています。

⚠ 注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて・・・

⚠ 注意

●ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
●ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
●ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、体を傷つけることがあります。
●ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
●ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因になります。
●ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクが完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。

次ページに続く

⬆ オリジナルディスクジャケット　切り取って市販のCDケースに入れよう!

●このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
●本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

使用上のお願い

●直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
●密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。
●ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
●ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もしディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽くふいてください。
●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
●ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
●お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
●このディスクは日本国内専用の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
●コントローラのスティックやボタンを無理に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

コントローラのニュートラルポジションと再設定操作

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないよう注意してください。本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART／PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

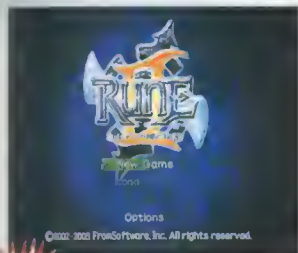
コントローラポートへの接続

このゲームは1人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。

オリジナルディスクジャケット 切り取って市販のCDケースに入れよう!

体験版ディスク簡易マニュアル

体験版を初めて遊ぶときに知っておきたい情報はこちら。操作方法はP16の早見表を見てね。

▶ゲームの始め方

New Game
最初からゲームをプレイすることができます

Load Game
データをセーブしたところからゲームを再開します。体験版では選択できません

VS
自分の育てたキャラで2P対戦ができるモードです。体験版では選択できません

Options
サウンド、振動、操作方法などの設定を変更します。

重要

体験版ではセーブは不可

今回の体験版にはセーブ機能がありません。プレイ中に電源を切ったり、リセットボタンを押すと、最初からスタートとなります。

基本ゲーム進行

本編では、さまざまなステージをカードを集めながらクリアしていき、デッキを強化して物語を進めていきます。この体験版では、館、街道、砦の各ステージと、町の一部（カードショップ）をプレイすることができます。

➡カードショップを利用してデッキ強化も体験できる

- シナリオに沿ってマップに入る
- ▼
- ステージごとのイベントをクリア 新たなカードを入手
- ▼
- カードショップでカードの売買やクラスチェンジ、コピーをする
- ▼
- デッキ編集
- ▼
- 新たなステージへ

▶カメラ（視点）の操作

ステージ内ではCスティックの上下でカメラのズーム、左右でカメラの回転を行います。また「ルピオン蝶」が出ているときCスティックを上または下に入れると敵をロックオンします。左右で対象の変更、さらに上または下で解除します。

⬅Lトリガーを押せばカメラは瞬時に背後に移動

▶プレイヤー、カードの成長

プレイヤーの成長

プレイヤーは敵を倒しEXPをためることでレベルアップします。レベルが上がるとプレイヤーの最大HPや最大MPなどが増加します。

カードの成長

EXPはデッキ内のカードにもそれぞれ入ります。ためたEXPと引き換えにカードショップで「コピー」と「クラスチェンジ」を行うことが可能です（くわしくはP26へ）。

カードの熟練度

カードを使うことで、属性ごとの熟練度が変動します。使用したカードの属性の熟練度が上がり、他の属性の熟練度が下がります。使用するカードのレベルが熟練度レベルよりも高いときは、消費MPが2倍になります（くわしくはP23へ）。

▶ステージ評価画面

ステージをクリアすると評価画面になります。評価画面では倒したクリーチャーの数、ダメージの合計、使ったカードの数によって、評価が3段階で変わります。

➡クリア後は★の数だけボーナスカードをめくれる

ステージ失敗

プレイヤーのHPが0になるとステージ失敗（ギブアップ）となります。またデッキのカードを使いきってしまい、ステージクリアが困難な場合は、メニューを開いて任意にギブアップすることができます。ギブアップとなっても、それまでに入手したカード、アイテムはそのまま残ります。

▶画面の見方

●ステージ

P20でくわしく解説

●ワールドマップ

⬆行ける場所はステージアイコンで表示されるので、カーソルを合わせて移動を行う

●メインメニュー

①メインメニュー

スタート：現在選択中のステージに入ります。
デッキ：デッキの作成や編集などを行います。
ステータス：ステータスメニューを表示します。
システム：セーブ、ロード、オプション、カタログなどのメニューを表示します。
ゲーム終了：ゲームを終了しタイトルに戻ります。

②プレイヤーのステータス

LV：プレイヤーのレベル
プレイヤー名称：名前
[illegible]：プレイヤーのランク。条件によって変化する
[illegible]：現[illegible]のプレイヤーの属性
所持[illegible]：[illegible]ーの持っているG（ゴールド）
赤妖精：赤妖精を預けた数
EXP：現在の経験値／レベルアップに必要な経験値
HP：現在のHP／最大HP
MP：現在のMP／最大MP
防御：プレイヤーの防御力

③デッキ情報

現在選択されているプレイヤーのデッキ名とデッキ内の情報（属性ごとの枚数、カード種類ごとの枚数など）を表示

④ミニマップ

現在選択されているステージのマップを表示。プレイヤーが通ったところだけが表示される

⑤ステージ情報

ステージに登場するクリーチャー属性の割合を表示

知識編

0からわかる！『RUNE II』の楽しみ方

入門編、実戦編、戦略編に分けて『RUNE II』の基本的な遊び方から、より深く楽しむための知識を満載。読んでから体験版をプレイすれば、その魅力にどっぷりハマれるハズ！

入門編 ステージクリアまでのポイントを知ろう！

まずはステージをクリアするまでの流れを知ることが第一歩。戦闘での操作やステージクリアの方法など、基本的なポイントを紹介していこう。このゲームはシステム的にとっつきにくい印象があるが、ここで基本的なやり方さえ覚えてしまえば、驚くほど手軽に遊べることがわかるだろう。

クリーチャーを召喚して戦っていく

戦闘ではカードからクリーチャーを召喚して戦っていく。これは武器による攻撃や魔法攻撃、アイテムによる回復などを、カードを使って行うと考えればいい。まずはここで画面の見方とカードの使い方を覚えよう。カードには5つのタイプがある（詳しくは22ページ参照）が、最初は武器型のカードを使って敵を攻撃し、感覚をつかんでみるといい。

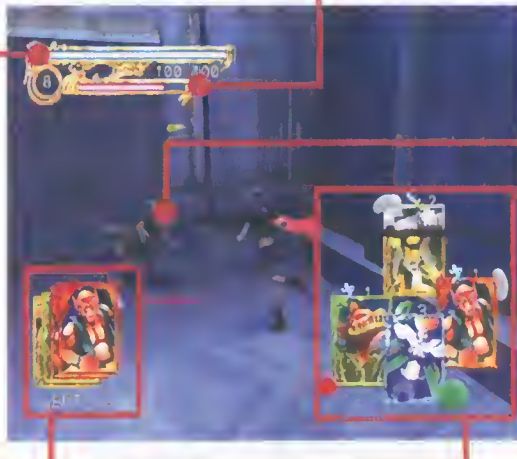
MP カードを使うと消費し、ルーンストーンで回復

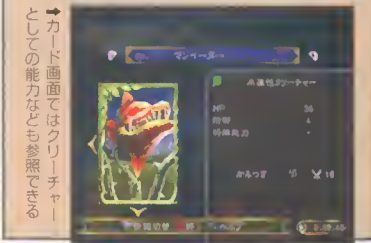
カードを使ってクリーチャーを召喚するとMPが消費される。消費量は、カードごとに異なっているぞ。MPは敵を攻撃したり倒したときに飛び出す、ルーンストーンを取ると回復できる。カードの消費MPが残りMPを越えるときは、カードを使うことはできるが、足りない分だけHPが減るので要注意。戦闘中は常にルーンストーンで回復しよう。

↑➡カードを使うと必ずMPが消費される。敵を攻撃すると青やピンクのルーンストーンが飛び出すので、これを拾ってMPを回復

HP リズの体力を表す

リズの体力を示しており、これが0になるとステージ失敗になる。敵から攻撃を受けると減るほか、残りMPより消費MPが多いカードを使うと、足りない分だけHPから引かれることになる。

⬅MPが足りないとHPが減るので、MPの回復が重要になる

クリーチャー 属性とHPが表示

敵となるクリーチャーの頭上には黄色いルビオン蝶が舞い、属性を示すマークとHPを表す赤いゲージが表示される。味方クリーチャーにはこれらの表示がないため、敵味方を見分ける目安になる。

➡カード画面ではクリーチャーとしての能力なども参照できる

残りカード 使い切ると攻撃不能に

一番上に次に手札に入るカードが表示。その下の表示は、手持ちの残りカードの数を表している。1ステージ中に持ち歩けるカードは30枚が上限になっており、すべて使い切ると敵を攻撃できなくなる。その場合はプレイヤーの判断でステージをやり直せる。

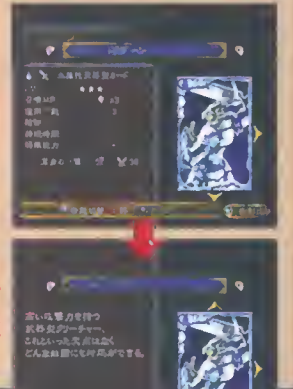
⬅カードがなくなると戦えなくなるので、闇雲に使いまくるとステージをクリアできなくなる

手札 4枚から選んでクリーチャーを呼び出す

ここに表示される4枚がすぐに使えるカードを表しており、対応するボタンを押せば、そのカードのクリーチャーを召喚できる。手札は1枚使い切るごとに、残りカードから自動的に補充されるぞ。使いたくないカードはRを押しながら対応ボタンを押せば、そのカードを捨てる（残りカードに送る）ことができる。

➡カードに対応するボタンを押すとクリーチャーが出現。画面はYボタンのリザードマンを召喚して敵を攻撃

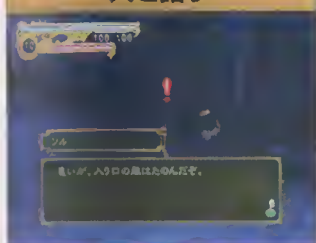
カードの効果はメニューで確認！

⬇スタートメニューの「デッキ」でカードを選択し、Xボタンを押せばカードのタイプや効果などを参照できるぞ

知識編の内容は本編を元に作成しており、体験版の内容とは一部異なる場合があります。

マップを探索して「！」を調べよう

マップ中の扉や宝箱などに近づくとリズの頭上に「！」が表示される。その状態でAボタンを押せば、対象を調べることができるぞ。人と話すときやスイッチを押すといった仕掛けを作動させるときも同じで、これが探索の基本となる。また、中にはカードの攻撃で壊せるものもある。壊すとルーンストーンが飛び出したり、下にあるものを調べられるようになることがある。

↓何かを見つけたら近づいてみよう。「！」が表示されれば、調べることができる

人と話す

人に近づいて「！」が表示されているときにAボタンを押すと会話できる

物を調べる

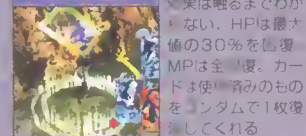
「！」表示中にAボタンを押す。「！」が出てないとカードを使ってしまう…

カードの攻撃を利用して壊せるオブジェも！

↑マップ中にある木箱や木、荷車などは武器型や召喚型、変化型のカードによる攻撃で壊すことができる。怪しいものは積極的に攻撃してみるといい。隠されたカードが見つかることもあるぞ

赤と青の妖精はカード集めや回復に関係

マップのあちこちにいる赤い妖精は、会話すると連れていくことができる。これを妖精博士のラッセルに預けると珍しいカードと交換できるのだ。残念ながら体験版ではラッセルのイベントに挑戦できないが、赤い妖精は何匹かいるので探してみてもいい。また、地面から飛び出す青い妖精は、触れるとHPやMPなどを回復してくれる効果がある。

↓[illegible]から見えているものもいれば、井戸など[illegible]隠れているヤツもいる。話しかけると[illegible]ントを教えてくれるものもいるぞ

効果は触るまでわからない。HPは最大値の30％を回復。MPは全回復。カードは使用済みのものをランダムで1枚復活してくれる

条件を満たしてステージをクリア

各ステージには"ボスを倒す""特定の仕掛けを作動させる"などのクリア条件があり、それを満たすとステージクリアとなる。HPが0になったりカードがなくなって条件を満たせなくなった場合はステージ失敗となるが、入手カードや経験値などはすべて継続した状態で再挑戦できるので安心だ。ステージをクリアすると、評価に応じてボーナスカードがもらえるぞ。

入手カードを追加できるデッキポイント

←デッキポイントではそのマップで入手したカードを手持ちに追加できる。うまく使えばカード切れを防げる

評価に応じてカード入手！

倒したクリーチャー 3
ダメージの合計 32
使ったカードの数 4
総合評価 ★★☆

↑→ステージをクリアすると成績が☆で評価され、ボーナスカードを1～3枚入手できる

ステージに失敗しても継続して再挑戦可能！

←手持ちのカードがなくなるなど、クリア条件を満たせなくなったときは2通りの方法で再挑戦しよう

マップを出る

↑出口からマップを出れば、ペナルティなしでワールドマップに戻れる。それからステージに再挑戦すればいい

ギブアップを選択

←メニューのギブアップを選択すれば、手っ取り早く再挑戦できる。この場合は、ほんのわずかだがお金が減ることもある

デッキを編集して次のステージへ

ステージをクリアするとワールドマップに新たなマップアイコンが出現。そこを選択してスタートすれば次のステージに進めるが、その前に手持ちのカード（デッキ）を編集するのが基本となる。ステージで入手したカードやショップで手に入れたカードを加え、より強いカードをそろえていくのだ。ちなみに戦闘中に使ったカードはなくなってしまうわけではなく、ワールドマップに出ればすべて復活する。

↓最初は入手カードをどんどん加えていけばいい。カードが増えたら30枚を選ぶことになる

実戦編 戦闘を有利にするテクニックに挑戦！

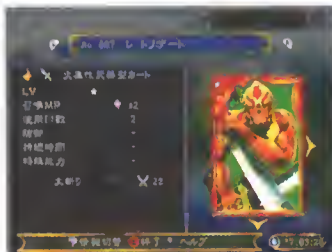
ここではカードのタイプや属性を考えた戦い方やZ－エフェクト、Z－コンボといった、より実戦的なテクニックを解説していく。これらを踏まえて戦えば、確実に戦闘を有利に進められるようになるだろう。

いろいろな効果を持つカードを試す

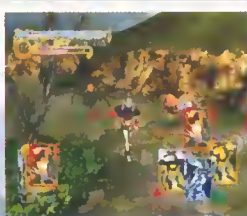
カードは武器型、召喚型、自律型、補助型、変化型の5タイプに分けられる。タイプを見れば使ったときにどのような効果があるか、おおまかに知ることができるのだ。基本的に敵への攻撃は武器型、召喚型、自律型がメインと覚えておこう。以下にタイプ別の活用法も紹介していくぞ。

カードタイプ	
武器型	使うと瞬時にクリーチャーが現れて攻撃を放つ。武器で攻撃する感覚で使えるカード。1枚で数回攻撃できる
召喚型	魔方陣からクリーチャーが現れて強力な技を放つ。言わば魔法攻撃のようなもの。繰り出す技を2種類から選べる
自律型	召喚したクリーチャーが自分の意思で行動し、敵を攻撃してくれる。HPが尽きるまで戦い続ける
補助型	HP回復やトラップなど、カードによってさまざまな効果がある。脇役的なカードだが使い方によっては強力
変化型	使うとリズ自身がそのクリーチャーに変身する。変身中はクリーチャーの持つ技を使うことができる

武器型の活用　攻撃範囲を覚えて的確に当てる

武器型は敵のほうを向いて使うのが基本だが、問題は敵との距離になる。カードの効果画面を見ればおおまかな攻撃範囲がわかるが、具体的な範囲は実際に使って覚えるしかない。ただし代表的なのは下の4つなので、これらの距離感をつかんでしまえば、同じ攻撃範囲のカードをすぐに使えるようになる。慣れれば1回の攻撃で、複数の敵を攻撃することもできるぞ。

↑カードの効果画面。攻撃範囲はS、A、B、C、Dの順で広いことを示している

前方近距離	周囲近距離	近～中距離	遠距離
敵に接しないと攻撃が当たらない。攻撃範囲Dはこの類だ	自分の周囲を攻撃できる。攻撃範囲Cに多く、扱いやすい	前方のやや離れた位置まで攻撃が届く。攻撃範囲Bに多い	体当たりや飛び道具による攻撃。攻撃範囲A～Bものに多い

敵を誘導すれば複数攻撃も可能！

↑➡攻撃範囲が広いものは、敵を誘導して1カ所に固めてから繰り出し、同時攻撃を狙ってみよう！

召喚型の活用　2種類の技を使い分けてみよう

召喚型はすべて2種類の技を持ち、プレイヤーが選んで繰り出せる。攻撃技だけでなく回復技などが使えるものもあるので、使い分ければより効果を発揮できる。技は召喚後にAかBボタンで選択。効果範囲はカードによって大きく異なってくるが、武器型と同様に、カード効果画面の範囲表示を見ればある程度の判別は可能だ。

➡カードの解説画面で使える技や効果範囲を参照して使ってみよう

召喚後にボタンで選択！

Aボタン　シースピンドル

シースピンドルは氷の魔法を放つ攻撃技。攻撃力が高く、周囲の広範囲を攻撃できる強力な技だ

Bボタン　カード回復

その名の通り、使用済みのカードをランダムで1～5枚回復する技。残りカードがピンチのときに効果的

自律型の活用　敵を引きつける役目として利用

攻撃力や防御力が高いものは単独でも十分に活躍してくれるが、弱いものはたくさん呼び出し、数で勝負させるようにしたい。自律型は敵を攻撃して倒すことよりも、敵の注意を引きつけてくれる効果が大きい。自律型に気を取られている敵はスキができるので、そこを他のカードで攻撃するのだ。

➡自律型だけに任せるなら、敵1体につき2体以上で戦わせるのが基本

補助型の活用　手強い敵と戦うときのサポートに

補助型の効果は大まかに回復、トラップ、フィールド効果の3つに分けられる。回復やトラップ系は単独で使っても効果があるが、フィールド効果系は他のタイプのカードと併用しないとまったく意味がないものも多い。これらは扱いが難しく、通常の戦闘ではあまり使う機会がない。だが、ボス戦などで効果を狙えば、格段に戦闘を有利にできることがある。

回復	トラップ	フィールド効果
リズや味方クリーチャーのHPを回復してくる系統のもの。デッキに1枚くらい入れておくと、いざというときに便利	召喚場所に留まって自爆したり、リズの周囲を回って敵を攻撃する、といった効果のカード。攻撃補助として利用できる	特定の属性の攻撃力を上げたり、敵の移動速度を遅くするなどの効果を持つカード。使い方に工夫がいるものが多い

変化型の活用　戦闘よりも探索用として温存

変化型の効果はクリーチャーの能力を利用することで、普通では進めない場所に行けるようになるのが最大のポイントと言える。メインとなる能力は右の3つで、マップにはこれらの能力を使わないと進めない場所がたくさんある。敵を攻撃することもできるが、戦闘ですぐに使ってしまわず、マップ探索が終わるまでデッキに温存しておきたいカードだ。

⬇変身後は2種類の技を選べる。攻撃技を使えば敵とも戦える。リズに戻るときはYボタン

パワー	ジャンプ	飛行
パワー系は破壊力のある攻撃技を使って、特定の障害物を壊すことができる。画面はストーンゴーレムだ	強靭な脚力でジャンプできる能力。段差を登ったり降りたりすることができる。ジャンプ系はヘルハウンドが代表的	バードマンなど、空を飛べる能力。崩れた足場や海の上など、歩いて行けない場所へは、この能力を利用することになる

属性の相性を考えて攻撃する

カードや敵は火、水、土、木、異、機の属性を持っている。それぞれ右のような相性が存在し、有利な属性で攻撃すれば、より多くのダメージを与えられるのだ。自律型は不利な属性をぶつけると、すぐに倒されるので要注意だ。

⬅自律型は属性の相性を重視。有利なものを優先的に呼び出そう

属性の相性

火・水・木・土は弱点を突く

⬆火、水、土、木属性はお互いに有利なものと不利なものがある。弱点を突くようにすれば、攻撃力が低いカードでもダメージを期待できる

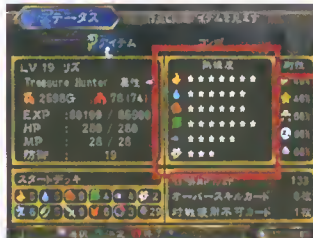
異・機は攻撃力を重視!

⬆異、機属性には苦手な属性がない。攻撃するときは、基本的に攻撃力が高いものほど、ダメージを与えられることになる

属性の熟練度が関係するオーバースキルに注意!

リズには属性ごとに熟練度がある。戦闘でカードを使うと、よく使った属性の熟練度は徐々に伸び、逆に使わなかった属性の熟練度は下がっていく。熟練度はカードのレベルと関係。熟練度よりレベルの高いカードはオーバースキルとなり、使うと通常の2倍のMPを消費してしまう。どの属性の熟練度を中心に伸ばしていくかはプレイヤーしだいだが、まんべんなく伸ばしたいときは、カードの属性のバランスを考えて使っていく必要がある。

属性の熟練度

6つの属性の熟練度。☆が多いほど熟練度が高い。異、機の熟練度は上がりにくく下がりやすい

カードのレベル

カードにはレベルが設定されている。熟練度よりレベルの☆が多いカードはオーバースキルになる

オーバースキルは通常の2倍のMPを消費!

⬆➡Xボタンに対応するカードがオーバースキル。消費MPが通常の2倍になっており、無理に使うとHPまで減るハメになる

デッキはタイプや属性のバランスを考えて調整

デッキのカードを選ぶときは属性やタイプのバランスを考えることが大切だ。とくにタイプは重要。目安としては30枚中、半分くらいを武器型に、残りを他のタイプで固めるといい。属性はステージの敵情報を見て、相性的に有利なものを多めにする。特定の熟練度を伸ばしたいなら、その属性のカードを中心に選んでもいいだろう。

ステージの敵情報に注目

➡[illegible]トマップでステージを選択。右下に出現クリーチャーの属性の割合が表示される。ここを見て[illegible]な属性とカードを選んでいくのだ

タイプで見た場合のバランスの目安は?

タイプ	枚数
武器型	15枚
召喚型	5枚
自律型	5枚
補助型	3枚
変化型	2枚

⬆[illegible]カードを[illegible]。[illegible]下で属性やタイプ別表示[illegible]枚数を[illegible]

Z－エフェクトでカードの効果を強化

Z－エフェクトはカードの効果を強化するテクニックだ。消費MPは2倍になるが武器型、召喚型、自律型なら攻撃力を、補助型、変化型ならHPをアップでき、カードの節約につながるのが最大のメリット。強いカードよりも消費MPが低い弱いカードに使っていくほうがいい。ちなみにオーバースキルカードに使うと、消費MPが通常の4倍になるのでおすすめできない。

Z－エフェクト状態

Zを押しながらカードを選ぶと青い枠で囲まれる。この状態で対応するボタンを押すとZ－エフェクトの効果に。再度Zを押しながら選べばZ－エフェクト状態が解除

Z－エフェクトの効果

- 武器型、召喚型、自律型は攻撃力がアップ
- 補助型、変化型はカードのHPがアップ

※MP消費は通常の2倍

オーバースキルカード

➡オーバースキルカードをZ－エフェクト状態で使うと、MPを著しく消費するので危険だ

体験版でチャレンジ　MP消費が低いカードにZ－エフェクトを活用

体験版で実際にZ－エフェクトを使って攻撃してみよう。狙い目のカードは消費MPが低いテラーレイブンやホブゴブリン、リザードマン、マンイーター辺りがいい。MPに余裕があるときは、フェアリーやバードマンでも試してみよう。効果の持続時間が長くなるのがわかるはず。

武器型　テラーレイブン

⬆テラーレイブンは常にZ－エフェクトで使ってもいい。木属性の敵に使えば効果倍増！

自律型　ホブゴブリン

⬆Z－エフェクトを使うことで攻撃力が上がり、敵に与えるダメージも期待できる

補助型　フェアリー

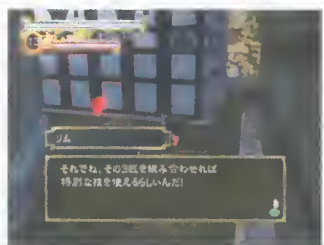
⬆HPがアップするため、出現時間が長くなる。当然、HPの回復回数もアップするぞ

変化型　バードマン

⬆かなり長時間変身していられる。敵と戦っても十分にわたり合えるだろう

特殊技が炸裂するZ－コンボを決める

2～4枚のカードを特定の組み合わせで使うと、通常とは異なる特殊な技を繰り出すことができる。これがZ－コンボだ。カードの組み合わせは赤い妖精が教えてくれることがあるほか、Z－エフェクトと連動する形になっているため、自分で見つけることもできる。Z－コンボは比較的少ないMPで強力な効果が期待できるので、ボス戦で狙って発動させれば、かなり有利に戦える。見た目にもド派手な演出が見られるので爽快だ。

⬇赤い妖精の中にZ－コンボになるカードの組み合わせを教えてくれるヤツがいるぞ

⬆教えてもらった組み合わせや実際に戦闘で使ったものは「コンボ」画面に登録されていく

Z－コンボを発動させるまでの流れ

①必要なカードをデッキへ

Z－コンボを決めるには、当然のことだが、あらかじめ必要なカードをすべてデッキに入れておく必要がある。

②手札にカードをそろえる

戦闘中にカードを送るなどして、必要なカードを手札に表示させる。慣れれば敵と戦いつつそろえることも可能

③組み合わせのカードをZ－エフェクト状態に

手札のうち、Z－コンボの組み合わせとなるカードだけをZ－エフェクト状態にしよう。すると青い枠から赤い枠になり、消費MP表示もZ－コンボのものに変わる。組み合わせのカードがわからない場合も、この表示になればZ－コンボになると判断できるぞ

④対応ボタンでコンボを発動

あとは赤い枠で囲まれたカードの中のうち、どれかに対応するボタンを押せばZ－コンボが発動する。画面はマンドラゴラ、ステップマンドラ、マンドラキングによる「マンドラゴラミキサー」。3体のマンドラゴラが踊ったあと、大爆発して広範囲の敵に大ダメージを与えるのだ！

体験版でチャレンジ

5種類のZ－コンボにトライ！

体験版でもいくつかのZ－コンボが可能。組み合わせとなるカードを比較的らくに入手できるものについて紹介するので、ぜひ挑戦してみよう。5種類紹介するが、そのうちの3種類は画面写真やヒントによる問題形式にしてみた。組み合わせとなるカードが何か、わかるかな!?

スカイ ハリアー

使用カード		
	エアーレイ	×1
	テラーレイブン	×2

武器型のテラーレイブンとエアーレイを組み合わせるコンボ。3体が同時に出現し、広範囲の敵を攻撃する。発動させた瞬間、すぐに効果が発揮されるぞ。

上空を舞う遠方攻撃の嵐！

↑←前方にエアーレイ、左右にテラーレイブンが交錯して飛行する美しいコンボ。飛行する3体のクリーチャーにより、広範囲の敵を攻撃できる。消費MPが3なのもうれしい

トリオ・ザ・ハガン

使用カード		
	ストーム・ハガン	×1
	ロック・ハガン	×1
	ナッツ・ハガン	×1

3種類のハガンたちによる連携攻撃が炸裂するコンボ。消費MPは6だが、ヒットさせれば破壊力は抜群。ハガンたちのコミカルな動きにも注目しよう！

↑発動させると、なぜか地中に埋まっている（笑）ナッツ・ハガンをストーム・ハガンが引っこ抜き、上空へ放り投げる

↓上空に待機していたロック・ハガンがナッツ・ハガンをアタ～ック!!

←ナッツ・ハガンが隕石のような灼熱の球となり、突っ込んでいく。当たると爆発し、敵に強烈なダメージを与える！

ハガン3体のミラクルバレーアタック!?

Q1. ビッグピッカー

オークたちが次々と出現し、連続でダメージを与えるコンボ。繰り出されるすべての攻撃をヒットさせると、すさまじい破壊力に！ オークのカードが必要なのはわかると思うが、問題は使う枚数だ。カードショップでオークを買って調べれば、すぐにわかるはず。

オークたちが怒とうの連続攻撃!!

→ブタ顔のオークが、腹を突き出してドドドドーンと4連続で出現するため、見た目にもなかなかおもしろいコンボ。オークは出現するたびに巨大になっていくぞ！

Q2. リザード ウォー

リザードたちが華麗な剣技で敵を攻撃する技。前方の広範囲を攻撃できるため、敵の密集地帯で使うとかなりの効果を発揮する。体験版では必要なカードをコピーやクラスチェンジでそろえる必要があるため、やや根気が必要。ヒントは"4色のリザード"。

リザードによる華麗な剣舞！

←色とりどりのリザードたちが次々と剣をなぎ払っていく美しいコンボ。「スカイ ハリアー」と同様に、発動した瞬間に技が繰り出されるので非常に使いやすい

Q3. ブルータルナイトメア

異属性クリーチャー2体によるコンボ。周囲の敵を魅了の状態にしつつ、HPの半分を吸収してリズのHPを回復する効果がある。体験版ではコンボに必要なカードをキャプチャーでゲット。画面写真に写っている異属性2体をキャプチャーカードでつかまえよう！

怪しげな異属性の狂宴！

↑魔方陣から怪しくうごめく2体の異属性クリーチャーが姿を現し、

→周囲に紫の霧を撒き散らし、HPを奪い去る！ 霧に触れた敵は魅了され、放っておけば同士討ちを始めるぞ

戦略編 カードを増やしてデッキを強化しよう

戦略的な戦いをするには、いろいろな効果を持つカードを手に入れる必要がある。ここでは宝箱などからカードを入手する以外に、カードショップやキャプチャーを利用してカードを増やしていく方法を紹介していく。

カードショップを利用してカードを入手

カードショップではカードを買ったり、カード生成で手持ちのカードをコピー、クラスチェンジすることができる。カードショップはカディスの町にあり、最初は町の広場から店に入ることになるが、一度訪れればワールドマップから直接入れるようになる。本編ではステージをクリアするたびにカードショップに立ち寄り、手持ちのカードを強化していくのが基本になるぞ。

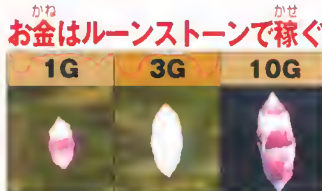
マップの1つとしてカードショップが出現

←↑カディスの町のカードショップを訪れると、ワールドマップにアイコンが表示されるようになる。体験版でも店を利用することができる

カードの購入　お金を払って新たなカードをゲット

ショップで売られているカードは、お金を払って買うことができる。お金はMPが満タンのときにルーンストーンを取るとストックされていくほか、ショップで手持ちのカードを売って増やすという手もある。売り物は体験版では10種類のみだが、本編ではシナリオが進むにつれて変化。こまめに訪れて、未入手のカードを買いそろえていくことがポイントになる。

↑カードショップの購入画面。現在の所持金で買えるカードが明るく表示される。強力なカードほど値段も高くなっているぞ

お金はルーンストーンで稼ぐ

↑➡MPが満タンのときにルーンストーンを取ると、大きさに応じてお金がたまっていく

MP満タン時にどんどん入手！

➡宝箱からは50以上のルーンストーンが手に入るので所持金アップのチャンス。MP回復の青い妖精をつかまえたときも、所持金が10アップ

カード生成　経験値をためてコピー&クラスチェンジ

戦闘で敵を倒すとカードの経験値がたまっていく。これが一定量に達すると、カードショップのカード生成でコピーやクラスチェンジができる。カードの経験値は敵を倒したときに、デッキ内のカードに均等に分配される。これは得られる経験値をデッキ内のカード枚数で割るというわけではなく、すべてのカードに一定の経験値がプラスされるということだ。同じカードを多く入れておくほど、そのカードの経験値は伸びやすくなるぞ。

デッキに加えたカードは経験値がアップ！

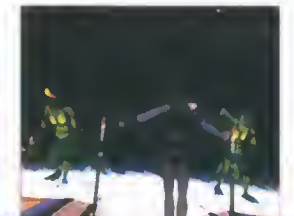
←↑カードの経験値は戦闘で敵を倒したときにアップ。戦闘で使わなかったカードにも経験値が入るので、デッキは常に30枚にしておきたい

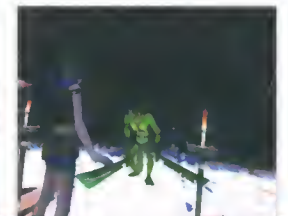
←2つの画面の経験値に注目。同じ経験値だが、10枚デッキに入れた右のほうが大幅にアップ！

↑ショップのカード生成画面。経験値が一定量たまっており、コピーやクラスチェンジが可能なカードは明るく表示される

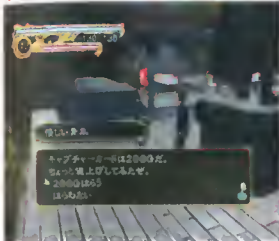
↓リザードマンの生成画面。コピーやクラスチェンジに必要な経験値はカードによって異なる

カードのコピー

そのカードとまったく同じカードを1枚複製する。同じカードがもっとほしいときは、この方法で枚数を増やしてけばいい。また、高く売れるカードをどんどんコピーし、売りさばいてお金に買えるという利用法もある。

クラスチェンジ

クラスチェンジすると、より強力な別のカードに変化させることができる。元のカードを別のカードに変換するため、カードが1枚しかないものは注意。なくなると困るものは、あらかじめコピーして増やしておく必要がある。

キャプチャーでクリーチャーを捕獲

キャプチャーとはキャプチャーカードにクリーチャーを封印し、カードとして入手するテクニック。やり方はキャプチャーカードで敵にとどめを刺せばいいのだが、キャプチャーカードで与えられるダメージはほんのわずか。その前に、あらかじめ敵のHPをギリギリまで減らしておく必要がある。やや上級のテクニックだが、いかにしてHPを削るかが腕の見せ所となる。

キャプチャーカードはカディスの町で購入！

←↑キャプチャーカードはカディスの町の男性から買って入手。これをデッキに加え、戦闘で使えるようにする

攻撃力の低いカードでHPを減らすのがコツ

敵のHPをうまく減らすには、攻撃力の低いカードを利用するのがポイント。始めは強力な攻撃でダメージを与え、あとは攻撃力の低いカードでこまめに削っていくのだ。また、カードを使うときにZ−エフェクトを利用したり、属性の相性を考えて攻撃することも大切。とくに弱い敵のHPを減らしたいときは、攻撃力が低く、なおかつ属性的に不利なカードで攻撃し、与えるダメージを極力減らすといった一工夫も必要になるぞ。

始めに大きく減らし…

↓最初は一撃で倒さない程度の強力な攻撃で、HPを大胆に減らす。強い敵であれば、普通に攻撃する感覚で大丈夫だろう

徐々に削っていく！

↑残りのHPは攻撃力が低いカードで根気よく削っていく。1回の攻撃でどれくらいHPが減るかを見極め、ギリギリまで減らすのだ

クリーチャーをキャプチャーするには…

①HPをギリギリまで減らす

まずキャプチャーしたい敵を攻撃してHPをギリギリまで減らす。HP表示がほんの少しになるまで削るのだ

②キャプチャーカードで倒す

キャプチャーカードを投げて直接ぶつけ、そのダメージでとどめを刺せればカードに封印することができる

Z−エフェクトや相性の悪いカードを使う工夫も！

←同じカマイタチのカードによる攻撃でも、通常の攻撃とZ−エフェクトを使った攻撃を試し、与えるダメージを微妙に変化させるのもテクニックの一つだ

↓弱い敵や、ほんの少しだけHPを削りたいときは、わざと不利な属性で攻撃するのも手。ペッペルなら不利なエアーレイでうまく減らせる

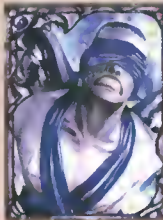
体験版でチャレンジ クラスチェンジやキャプチャーを実践！

クラスチェンジは下の表に示すものが、必要な経験値が低く、おすすめなので挑戦してみよう。もちろんがんばって経験値を稼ぎ、他のカードのクラスチェンジを試してみるのも大いに結構だ。また、キャプチャーは異属性クリーチャー3体をターゲットにしてみよう。3体ともカードにすると強力な効果があり、サキュバスとインキュバスについては召喚シーンも見ものだ。つかまえて実際に戦闘で使ってみよう。

比較的手軽なクラスチェンジ

カード	クラスチェンジ後(経験値)
エアーレイ	ウォーターリーパー(1500)
スケルトン	ボーンナイト(2000)
	レイス(4000)
フェアリー	イネーニ(4000)
マンドラゴラ	マイコニド(2500)
リザードマン	レッドリザード(2000)
	バジリスク(2000)
	ポイズンリザード(2000)
	ドラゴノイド(2500)

サキュバス

→召喚型のカード。技の攻撃力は低いが、連続でヒットする性質があるため、うまく当てれば大ダメージを狙える。同士討ちをさせる魅了の追加効果もある

インキュバス

↓相手に与えたダメージ分、リズのHPや使用済みのカードを回復させる効果を持つ。技の攻撃力が高く、攻撃範囲も広い召喚型のカード

異属性3種類のカードの効果は…!?

カオスナイト

↑正面に槍を突き出して攻撃する武器型カード。攻撃の出がやや遅いが、破壊力抜群の一撃!!

攻略編

体験版でプレイできる場面について、各ステージを順番に攻略。入手カードの効果や敵との戦い方、謎解きなど、プレイをサポートする情報を集約して解説していく！

貴族の館からコルテン砦まで4マップ5ステージをプレイ！

体験版でプレイできるのは、スタート地点の貴族の館からコルテン砦までとなる。マップは4つだがブリューワ街道には2回訪れることになり、全部で5ステージを体験できる。コルテン砦をクリアするとゲームは終了だが、逆にわざとクリアしなければ、好きなだけプレイを続けられるぞ。

体験版ワールドマップ

コルテン砦クリアまでプレイを続行できる

コルテン砦で門のスイッチを操作すると体験版は終了となる。まだプレイを続けたい場合は、マップを出るかギブアップを選択しよう。そうすればワールドマップに戻り、他のマップも繰り返し探索が可能だ。クラスチェンジや戦闘を楽しみたいときは、この方法でプレイを続けるといいだろう。

コルテン砦で終了になる

➡砦の奥にある門のスイッチ。操作するとムービー後に終了

クリアしないでマップを出れば…

←⬆スイッチを操作せず、ギブアップなどを選択してワールドマップに戻れば、プレイを続行できる

初期デッキのカード解説

最初から持っているカードの効果や使い方を解説していこう。体験版では特別にグラビティピラー、ナッツ・ハガン、バードマンのカードがあるのが特徴。ただし、ナッツ・ハガン以外はMP消費が激しいので、MPが少ないときは使わないほうがいいだろう。

グラビティピラー

異属性　補助型

敵を引きよせる効果がある。敵が引きよせらているに、他のカードで攻撃していけば安全に戦える。スタート時点ではオーバースキルとなり、消費MPが22になるので注意。

⬆グラビティピラーで敵を引きよせ、そこを召喚型などでまとめて攻撃すると効果的だ

ドラグーン

水属性　武器型

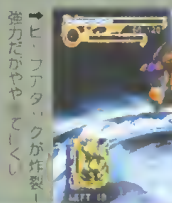
鎧の騎士が剣を振り下ろして攻撃。攻撃方向は前方になるので、敵に向かってカードを使おう。

←ドラグーンの剣は長く、前方のやや遠くまで攻撃が届く

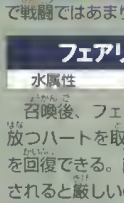
ナッツ・ハガン

土属性　召喚型

前方を攻撃するヒップアタックと、前方のやや広範囲を攻撃するバッドガスを出せる。どちらも敵に接近後、敵に向かって使おう。

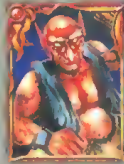
➡ヒップアタックが炸裂！強力だがやや当てにくい

バードマン

木属性　変化型

バードマンに変身できる。変身中は空を飛び、2種類の攻撃を繰り出せる。消費MPが多めなので戦闘ではあまり使わないほうが無難。

フェアリー

水属性　補助型

召喚後、フェアリーが放つハートを取るとHPを回復できる。敵に攻撃されると厳しいので、敵のいないところで召喚するようにしよう。

←リズの後ろをついてくるが、安全な場所で立ち止まってから回復するほうがいい

ホブゴブリン

火属性　自律型

2種類の攻撃をランダムで繰り出し、勝手に敵を攻撃してくれる。毒ガス攻撃が決まれば、追加効果で相手を毒の状態にすることも。

マンイーター

木属性　自律型

敵に噛みついて攻撃。移動速度が遅いので、敵の近くまでカードを投げて召喚するといい。

←攻撃スピードもやや遅いので、敵1体に対して複数を呼び出して攻撃させよう

リザードマン

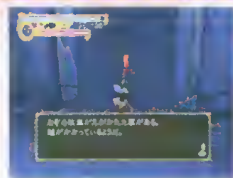
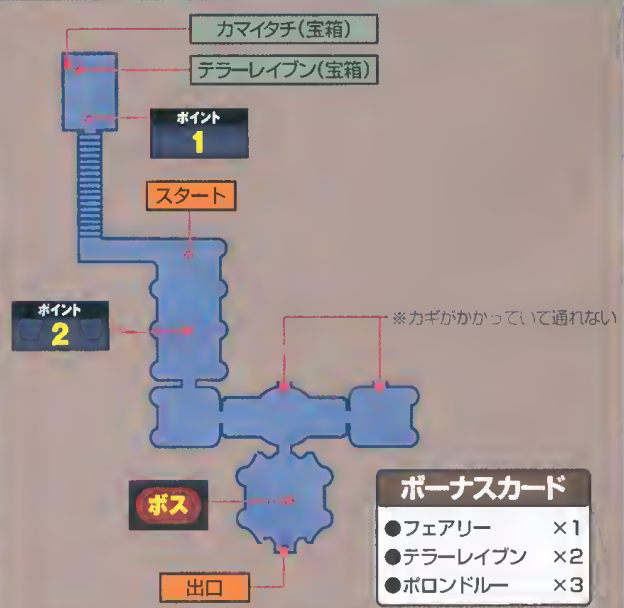
土属性　武器型

剣を横になぎ払って攻撃。攻撃スピードが速くリズの周囲に攻撃判定があるため、非常に使い勝手がいい。1枚で3回攻撃できるのも。

➡敵に近づいて繰り出せば、向きが多少ズレても当たる

貴族の館 出口を目指して進みヘルハウンドを倒せ!

スタート地点から出口がある部屋まで進み、ボスのヘルハウンドを倒せばクリアとなる。距離は短いが敵が出現するので油断なく進もう。なお、カギがかかった部屋には入れないので、そのままクリアすればOKだ。

➡カギがかかった部屋は、体験版では入ることはできない場所なのだ

貴族の館 マップ&出現クリーチャーデータ

ボーナスカード

●フェアリー	×1
●テラーレイブン	×2
●ポロンドルー	×3

ポロンドルー 水属性

飛び跳ねて近づき、クチバシや足で攻撃してくる。リザードマンで攻撃すると効果的。

インキュバス 異属性

こちらのHPを自分のHPに変える技が厄介。テラーレイブンなど遠距離攻撃で対処。

テラーレイブン 火属性

正面に立つと突っ込んでくるので注意。攻撃するときは横や背後から近づこう。

ヘルハウンド 火属性

動きが素早く、サイドステップで攻撃をかわす。自律型で注意をそらすと戦いやすい。

サキュバス 異属性

魅了の効果がある霧を出すので、自律型を使うのは×。武器型、召喚型で攻撃しよう。

⬅近づくとヘルフレイムを放ってくる。攻撃したらすぐに離れよう

ポイント 1 宝物庫の宝箱からカードを手に入れよう!

スタートしたら、正面ではなく後ろのほうに進み、階段を降りた先にある宝物庫に向かおう。宝物庫にある宝箱を調べれば、テラーレイブンとカマイタチのカードを1枚ずつ入手できる。宝箱の手前には木箱があって一見近づけないようだが、リザードマンのカードを使えば木箱を壊すことができる。

➡木箱に向かってリザードマンを使おう。壊れて宝箱が取れるように!

ポイント 2 テラーレイブンとポロンドルーに注意して奥へ

ポロンドルーはリザードマンで攻撃すれば簡単に倒せる。テラーレイブンは少々厄介なので戦わずに進むのも手。正面に立つと突っ込んでくるので、立ち止まらないようにしてかわしていこう。

⬆ポロンドルーは水属性。相性で有利なリザードマンで攻撃するといい

⬇テラーレイブンの突撃。戦うときは攻撃をかわした直後を狙おう

ボス ヘルハウンド ホブゴブリンを出してスキを突け!

出口の扉に近づくとヘルハウンドが出現するので、あらかじめ手札にホブゴブリンと武器型をそろえておこう。ヘルハウンドは動きが非常に素早く、接近攻撃をサイドステップでかわすこともある。この手の敵は自律型を利用するのがいい。ホブゴブリンを2体ほど召喚して注意をそらさせ、そのスキを突いてドラグーンやテラーレイブンなどの武器型で攻撃していこう。

➡ホブゴブリンを2~3体出そう。戦わせて注意をそらすのだ

⬅気を取られているところへ近づき、武器型の攻撃をお見舞い

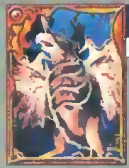
やり込みプレイ サキュバスとインキュバスをキャプチャー!

貴族の館を1度クリアしてから再び訪れると、横長の部屋にサキュバスとインキュバスが出現する。異属性でやや手強いがキャプチャーできるので、ディスの町でキャプチャーカードを買った後、挑戦してみよう。どちらもテラーレイブンでHPをギリギリまで減らし、キャプチャーカードでとどめを刺せばいい。

テラーレイブンでHPを削り取れ!

⬆Z-エフェクト攻撃2回、通常攻撃1回後、キャプチャーカードで捕獲

初登場カード解説

宝箱やボーナスカードとして入手できる新カードは3枚。テラーレイブンとカマイタチは武器型で、遠距離攻撃が可能な便利なカードだ。

テラーレイブン 火属性 武器型

テラーレイブンが急降下し、体当たりで敵を攻撃。攻撃力は低いが遠くから敵を攻撃できる。

カマイタチ 木属性 武器型

カマを放って攻撃。遠くまで届くがスピードがやや遅いので、ある程度敵に近づいて使おう。

ポロンドルー 水属性 補助型

召喚すると辺りをうろつき、対応ボタンを押すとその場で自爆。周囲の敵にダメージを与える。

ブリューワ街道（1回め）

街道を探索しつつ北西の出口を目指せ

貴族の館をクリアすると盗賊団はブリューワ街道で野営を張ることに。ここではマップ左上に進み、ストーム・ハガンを倒せばクリアとなる。途中の道にはカードが入った宝箱があるので、すべて手に入れよう。中には物陰に隠されていたり、人からもらえるカードもあるので要チェックだ。

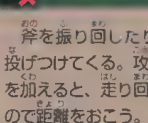
ブリューワ街道　マップ&出現クリーチャーデータ

ボーナスカード

- ●ストーム・ハガン ×1
- ●ペッペル ×2
- ●マンイーター ×3

ペッペル　土属性

飛び跳ねて近づき、攻撃してくる。防御力は低く、リザードマンの一撃で倒せる。

ボス ストーム・ハガン　火属性

斧を振り回したり投げつけてくる。攻撃を加えると、走り回るので距離をおこう。

マンイーター　木属性

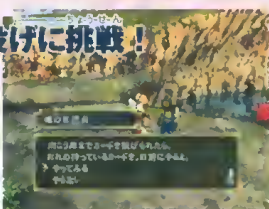
動きは遅いが噛みつきは意外に伸びるので注意。やや離れてテラーレイブンを使おう。

←斧はかなり遠方からでも飛んでくる。横切るように走って回避

ポイント1　マミーとエレファントのカードを入手

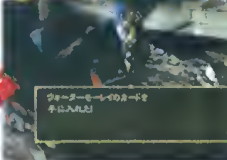
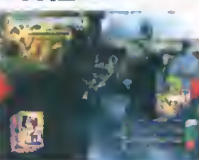
団長の後ろにある荷車を壊すと、地面に落ちているマミーのカードが取れる。また、崖の団員と話すとカード投げに挑める。カードを投げて反対側の崖まで到達させ、その後、団員と話せばエレファントのカードをくれるぞ。

カード投げに挑戦！

→団員と話したら反対側の崖のほうを向き、対応ボタンを押しっぱなしにしてカードを投げよう

ポイント2　バードマンに変身して崖と石柱の宝箱へ

カード投げの場所で、バードマンのカードで変身すれば、反対側の崖まで飛んで宝箱を調べられる。中身を取ったらそのまま左のほうへ飛んでいき、橋を越えて海上に突き出ている石柱まで行こう。石柱の上にはウォーターモーレイのカードが入った宝箱がある。

←バードマンに変身してひとっ飛び。宝箱を開けよう

橋を越えて海上の石柱の上へ

↑崖から左へ飛んでいくと橋がある。橋を越えてまっすぐ飛べば、宝箱のある石柱にたどり着ける

ボス ストーム・ハガン　火属性のカードで集中攻撃！

戦闘する前にあらかじめデッキポイントで入手カードを追加しておこう。ストーム・ハガンは火属性が弱点なので、ホブゴブリンやテラーレイブンのカードを中心に攻めると効果的だ。

デッキポイントで準備！

→手前のデッキポイントで、宝箱などから入手したカードをデッキに追加しよう

Z-エフェクトを活用！

↑Z-エフェクトでホブゴブリンとテラーレイブンを使おう。属性の相性も良く、かなり効く

初登場カード解説

ボーナスカードに含まれているストーム・ハガンは、ぜひ入手したいところ。武器型のウォーターモーレイやマミーも扱いやすいカードだ。

エレファント
土属性　召喚型

前方を攻撃するランドブレイクと、使用済みのカードを回復させるリトルセンスを繰り出せる。

ストーム・ハガン
木属性　召喚型

近距離と遠距離攻撃を繰り出せる。近距離攻撃は威力が低いが、連続ヒットするのでおすすめ。

ペッペル
土属性　自律型

HPが減ると攻撃力をアップして戦う。防御力は低いため、他の自律型と一緒に戦わせよう。

ウォーターモーレイ
水属性　武器型

前方に扇状に冷気を吐いて攻撃。範囲はやや広く、敵から多少離れていても攻撃を当てられる。

←ランドブレイクは前方のやや離れた位置を攻撃するので、慣れが必要だ

ディアーペッペル
土属性　自律型

HPが減ると、自発的に攻撃力と防御力をアップする。毒の追加効果を持つ攻撃も繰り出す。

マミー
土属性　武器型

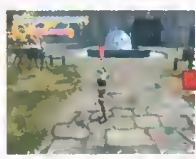
正面に繰り出す攻撃は範囲は狭いが、呪いの追加効果を持つ。呪われた敵は攻撃できなくなる。

カディスの町 町の人から聞ける情報とショップの利用が重要

カディスの町では戦闘はないので、デッキの心配をする必要はない。町の中を散策し、人と話したり宝箱を入手していこう。カードショップやキャプチャーカードを売ってくれる人もいるので、利用するといい。ここではある男性から、コルテン騎士団の情報を聞くことが重要になる。

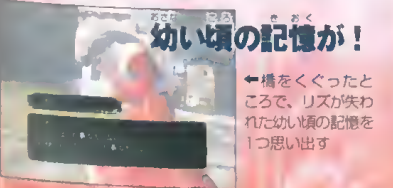
カディスの町 マップデータ

ポイント1 ゴミを集めてレプラホーンをゲット!

噴水の周辺にはゴミが3つ落ちているので、マップを参考に拾い集めよう。石畳の道に落ちているのはわかりにくいので、「!」の表示に注意して探そう。拾ったゴミをすべて近くのゴミ箱へ捨てると、レプラホーンのカードが手に入る。

↑見分けにくいがゴミが落ちている。「!」に注目しよう

↑噴水の近くにゴミ箱がある。ここへ3つのゴミを捨てると、レプラホーンが! いいことをしたご褒美か?

ポイント2 高台の男性から盗賊団討伐の話を聞く

町の左上にある橋の下を通過して進むと、リズが幼い頃に体験したできごとを思い出すシーンが見られる。その後、階段を登って橋を渡って進もう。高台の出口付近にいる男性に話しかけ、コルテン騎士団が盗賊団の討伐に乗り出したという話を聞こう。

幼い頃の記憶が!

←橋をくぐったところで、リズが失われた幼い頃の記憶を1つ思い出す

↓高台の出口のそばに男性がいる。この男性からコルテン騎士団の話を聞くと、ブリューワ街道で進展があるぞ

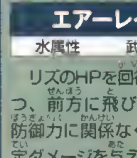
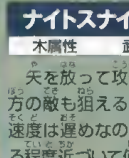
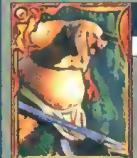
騎士団の情報を聞こう

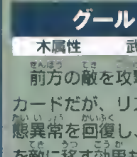
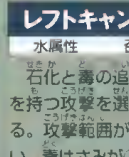
初登場カード解説

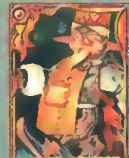
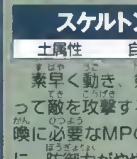
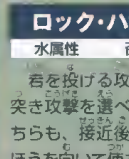
カードショップや宝箱などから、新たに12種類のカードが手に入る。武器型はどれも使いやすいので、ショップで買えるものは2枚ずつくらい買うといい。

➡人からもらえるエアーレイ。攻撃+HP回復が魅力

ウィル・オ・ウィスプ 火属性 補助型
フィールドを漂い、近づくと敵味方に関係なく自爆する。複数が集まると連鎖爆発!

テラービースト 木属性 自律型
動きが素早く攻撃力が高いが、防御力がかなり低いので、他の自律型と一緒に使おう。

エアーレイ 水属性 武器型
リズのHPを回復しつつ、前方に飛び出す。防御力に関係なく、一定ダメージを与える。

ナイトスナイパー 木属性 武器型
矢を放って攻撃。遠方の敵も狙えるが矢の速度は遅めなので、ある程度近づいて使用。

オーク 火属性 武器型
オークが飛び出して体当たりする。威力は高めだが、敵に接しないと攻撃できない。

フレアブレイン 火属性 武器型
前方に電撃を放つ。攻撃範囲が狭く威力も低いが、マヒや機属性を即死させる効果が。

グール 木属性 武器型
前方の敵を攻撃するカードだが、リズの状態異常を回復し、それを敵に移す効果も。

レフトキャンサー 水属性 召喚型
石化と毒の追加効果を持つ攻撃を選択できる。攻撃範囲がやや広い、毒はさみが○。

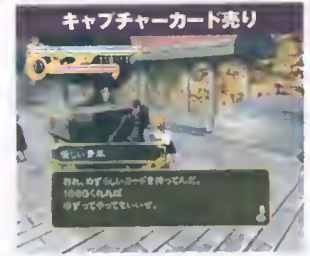
シーモンク 水属性 召喚型
周囲の広範囲に氷の魔法を放つ攻撃と、使用済みのカードを1～5枚回復する技を持つ。

レプラホーン 火属性 補助型
辺りを歩き回って落ちているルーンストーンを回収。その分だけリズのHPを回復する。

スケルトン 土属性 自律型
素早く動き、剣を振って敵を攻撃する。召喚に必要なMPの割りに、防御力がやや高め。

ロック・ハガン 水属性 召喚型
石を投げる攻撃と頭突き攻撃を選べる。どちらも、接近後に敵のほうを向いて使おう。

やり込みプレイ ショップのカードやキャプチャーカードを試そう!

カードショップでは、グラビティピラーのカードが1枚3200で売れるので、それを元手でいろいろ買いそろえ、戦闘で試してみよう。キャプチャーカードは、最初の値段は100だが、買うたびに値段が上がるので慎重に使うようにしよう。

カードショップ

↑グラビティピラーを売って買いまくろう

キャプチャーカード売り

↑買うたびに値段が上がっていくぞ

ブリューワ街道（2回め） コルテン兵を倒してヴィクトールを救出！

カティスの町で盗賊団討伐の話を聞くと、ブリューワ街道にコルテン兵が出現するようになる。マップに入ると仲間のソルが現れ、協力して団長を探すことに。前に訪れたときとは逆に、今度はマップの左上から道なりに進んでいく。マップ下にいるコルテン兵を倒し、団長を救出するのだ。

ブリューワ街道 マップ＆出現クリーチャーデータ

ボーナスカード

- ●ストーム・ハガン ×1
- ●ペッペル ×2
- ●マンイーター ×3

アガレス 機属性

ジャンプ攻撃の後に突き出される腕に要注意。横や背後に回り込んで攻撃していこう。

ボス コルテン兵 異属性

素早く近づいて剣で攻撃してくる。剣を振る間は無敵。攻撃をかわした直後を狙おう。

ポイント1 コルテン兵とアガレスの複合攻撃に注意

この辺りにコルテン兵が1人いる。少し先にはアガレスがおり、コルテン兵を無視して進むと挟み撃ちに合うので注意。コルテン兵を見つけたら、引きつけて倒してから先へ進むようにしよう。戦闘ではソルの援護を利用。ソルの攻撃で相手が動きを止めたところを、武器型で攻撃していこう。

⬇ソルの攻撃でコルテン兵が動きを止めたら、すかさずリザードマンやテラーレイブンを繰り出す

⬆機属性のアガレスは防御力が高い。フレアブレインで即死効果を狙うのもいい

ボス コルテン兵 固まったところを召喚型で狙え！

ここまで進むとボスのコルテン兵2人と戦闘になる。ソルと手分けして相手をしてもいいが、距離をおくと2人ともソルを攻撃し始め、1ヵ所に固まる傾向がある。コルテン兵たちが固まったところを狙えば、武器型や召喚型でまとめて攻撃できるぞ。2人とも倒すと身を隠していた団長が現れ、ステージクリアとなる。

2人をまとめて攻撃！

➡固まったコルテン兵をまとめて攻撃！ テラーレイブンやドラグーンも一度に攻撃しやすい

ヴィクトールは無事だが…

⬆➡コルテン兵を倒すとヴィクトールが姿を現す。襲撃に腹を立てたヴィクトールは、コルテンの「鍵」を盗み出すと宣言。そしてコルテン砦に向かうことに…

やり込みプレイ 南東に潜むボス「カオスナイト」に挑め！

マップの右下に進めば、もう1体のボスである「カオスナイト」と戦闘できる。シナリオの進行には関係ないが、なかなか手強い相手なので腕試しに行ってみよう。やや苦労するがキャプチャーも可能。腕に自身があれば、ぜひ挑戦してみよう。

スイッチの上にフェアリーを召喚！

⬇円形のスイッチの上に、フェアリーを召喚して鉄格子を開こう

⬇フェアリーがスイッチの上にいる間に、急いで鉄格子を通過。付近のマンイーターに注意

➡バードマンを使って壊れた橋の先へ進んでいこう

2つめのスイッチは柱へカードを投げる

➡次の鉄格子のスイッチは石柱の上にある。自律型か補助型のカードを投げ、スイッチの上にクリーチャーを召喚しよう

⬆➡先にストーム・ハガンを倒そう。カオスナイトは槍の攻撃をかわした直後を狙っていこう

槍の攻撃をかわして戦え！

コルテン砦 警備のコルテン兵を倒し門を開くスイッチへ!

通路をふさぐ紋章の描かれた扉は、コルテン兵を倒して紋章と同じ色の鍵を手に入れれば開ける。青と赤の2色の鍵を入手すればボスの場所へ行けるが、緑の鍵を手に入れれば、貴重なカードが入った宝箱が取れる。ボスを倒し、門を開くスイッチを作動させればステージクリアだ。

コルテン砦 マップ&出現クリーチャーデータ

マンドラゴラ 木属性
地中に潜み、近づくと叫び声で攻撃してくる。テラーレイブンなどで遠くから攻撃

ボーナスカード

●ストーム・ハガン	×1
●ペッペル	×2
●マンイーター	×3

アガレス 機属性
フリューゲ街道に出現したものと同じ。サーチライトに照らされると出現する。

ボス コルテン兵 異属性
フリューゲ街道の兵と異なり、剣攻撃のほか、カードを使って攻撃してくる。

レラージュ 機属性
移動せず、その場で大砲を撃ってくる。離れると危険だが、接すれば攻撃を受けない。

➡カ[illegible]

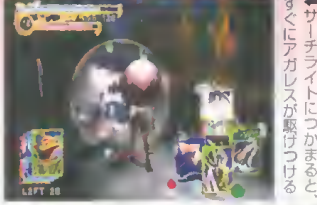
ポイント1 2人のコルテン兵から青と赤の鍵を奪え

まず階段を2つ登り、3階の部屋のコルテン兵を倒して青の鍵を入手。次に2階の青の扉を開いて進み、先の部屋にいるコルテン兵を倒して赤の鍵を手に入れよう。途中にあるサーチライトに照らされるとアガレスが出現するので、ライトをかわして進むこと。

サーチライトに要注意!

←サーチライトにつかまると、すぐにアガレスが駆けつける

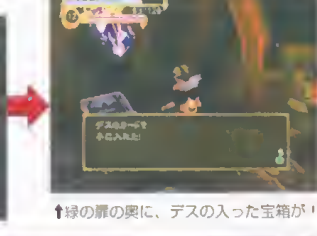
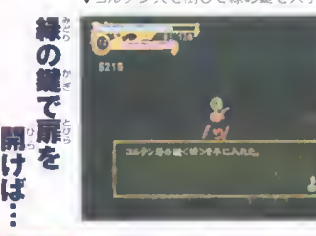
倒して鍵を入手!

↑横や背後に回り込んで攻撃を当てよう

➡シャッターで道がふさがれたら、武器型のカードで破壊!

ポイント2 緑の鍵を手に入れてデスのカードを入手

赤の鍵を取ってそのまま先へ進めばボスの場所に行けるが、いったん来た道を戻り、2階の中央下にある赤の扉を開けて進もう。奥の部屋に出現するコルテン兵を倒すと、緑の鍵が手に入る。これを使って貯水池のほうにある緑の扉を開けば、宝箱からデスのカードを入手できるぞ。

緑の鍵で扉を開けば…

↓コルテン兵を倒して緑の鍵を入手

↑緑の扉の奥に、デスの入った宝箱が!

ボス コルテン兵 攻撃をかわした直後に攻めろ!

ボスのコルテン兵はアガレス、テラーレイブン、ムルムルを召喚して攻撃してくる。相手は剣攻撃やカードを使った直後、しばらく動きを止める。そこを狙って攻撃を繰り出すと当てやすい。アガレスを出してきたら、こちらも自律型を呼び出してけん制しつつ、Z-エフェクト状態の武器型や、召喚型でどんどん攻撃していこう。

➡距離をおいてコルテン兵の攻撃をかわし、すぐに接近して攻撃。これを繰り返していこう

初登場カード解説

空を飛ぶ自律型のガーブや、死神がカマを振るうデスは必見。ちょこまかと歩き回るタンブルチックは、見た目とは裏腹になかなか頼もしいぞ。

ガーブ 機属性 自律型
敵の頭上に移動して爆弾を落とす。攻撃力が高く、飛行しているため、攻撃を受けにくい。

デス 異属性 武器型
巨大なカマをなぎ払って攻撃。前方の広範囲を攻撃でき、一定確率で即死させる追加効果も。

マンドラゴラ 木属性 補助型
召喚した場所の地中に潜り、敵が近づくと叫び声で攻撃。防御力を無視したダメージを与える。

アガレス 機属性 自律型
2本のアームで敵を攻撃する。動きは遅いが防御力がやや高く、属性的な弱点がないのが強み

タンブルチック 土属性 自律型
体当たりで敵を攻撃。ときどき敵を転ばせることがある。体が小さく、敵の攻撃を受けにくい。

➡敵に接すると[illegible]がある。2～3体離れて[illegible]り出すといい

レラージュ 機属性 自律型
召喚場所に留まり、周囲の敵へ大砲を発射。前線で戦う味方の援護的役割として使うといい。

ここから先は5月23日発売の本編のお楽しみ!!

FROM SOFTWARE
Nintendo DREAM

合同企画 RUNE II イラストコンテスト

衝撃の体験版付録に本編の発売と、5月はまさに『RUNE II』づくし。そんなわけでニンドリ的には5月は『RUNE II』イチオシ強化月間!! 特集はもちろん、インタビューや2号連続シールに加え、フロム・ソフトウェアとの合同企画として、読者参加のイラストコンテストを開催中!!

キャラクタ、クリーチャー テーマは何でもOK！ 想いを込めて『RUNE』を描こう!!

描くテーマは『RUNE II』に関することすべて!! ハガキかハガキサイズの紙に、自由に描いてくれればOKだ。応募された作品は、フロム・ソフトウェアとニンドリ編集部の合同プロジェクトメンバーで厳正に審査。みごと入賞した方には、右の豪華賞品をプレゼント!! 入賞のポイントは、上手下手よりもどれだけ気持ちが込められているかという点なので、ふるって応募してね!!

体験版だけの天使リズももちろん歓迎

➡これは天使リズのデザインのために描かれた設定画。他のイラストでは見られない、貴重な後姿だったりする

大賞 SONYデジタルカメラ サイバーショットDSC-U20 1名

谷口プロデューサー賞 SONY CDウォークマンD-EJ775 1名

フロム・ソフトウェア賞 リム&リー特大ぬいぐるみ 1名

⬅直径20センチの超レア非売品だ！

ニンドリ賞 RUNE IIオリジナル表紙テレカ 50名

テレカは誌面掲載者全員にプレゼント！

絵柄はイメージです

イラストが苦手な人は「愛の形」部門へどうぞ！

イラストコンテストと言いながらも、それ以外、たとえばぬいぐるみやフィギュアなど、自由なアイデアでの投稿も受け付けます。『RUNE II』への愛情を、自分だけの個性的なカタチで表現してくださいね。

コンテスト応募のきまり

- イラストはハガキかハガキサイズで、タテ、ヨコは自由。一人で何通応募しても構いませんが、入賞は一人につき1つまでとさせて頂きます。
- 作品の裏にあなたの住所、氏名（ペンネームがある人は一緒に明記）、年齢を書くのを忘れずに。コメントを書く場合はなるべく裏にお願いします。
- 「愛の形」部門は現物を送らずに、なるべく写真で。その際必ずコメントを添えて投稿してください。
- 応募作品は原則返却できません。
- 入賞作品の発表は、6月6日発売のNintendo DREAM vol.92です。

あて先
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F （株）アンビット
ニンテンドードリーム RUNE II 係まで

応募の締め切りは **5月23日(金)** 消印有効

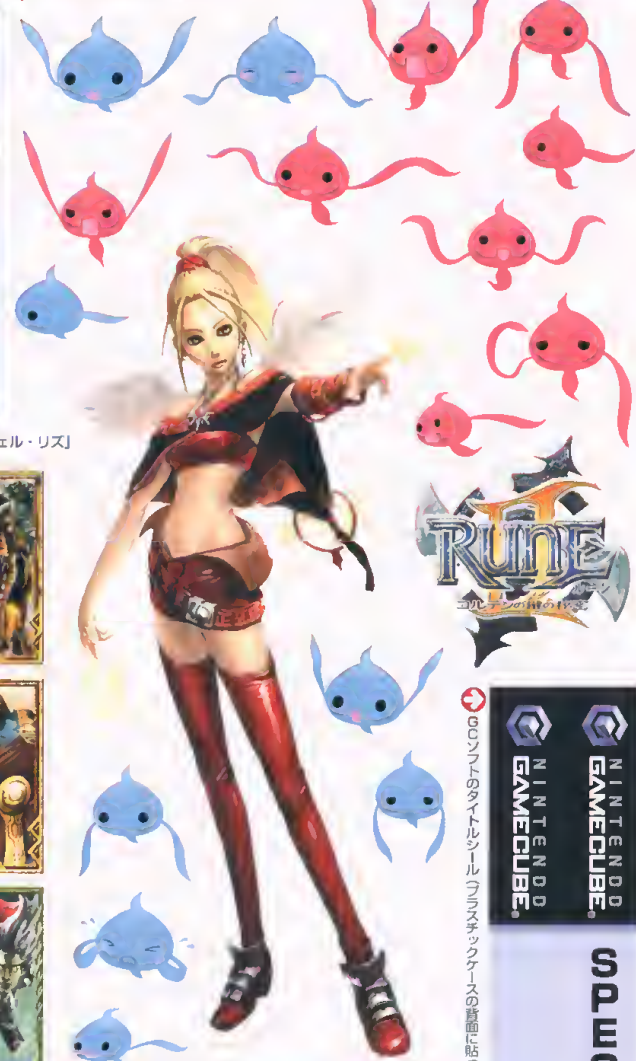
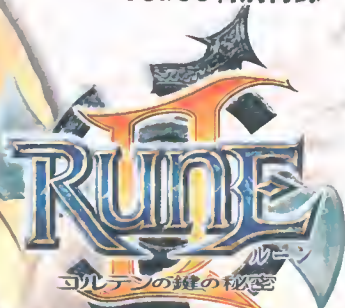
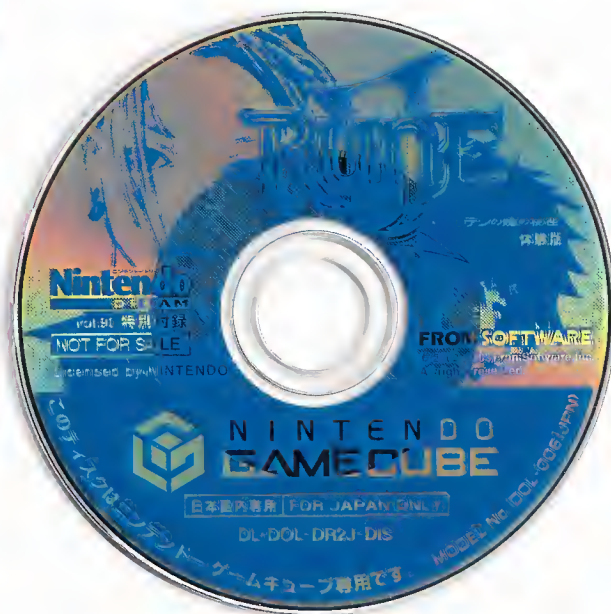
今回の体験版を遊んだ感想も待ってます！

『RUNE II』体験版は楽しんでもらえたかな? 体験版プレイ後の感想は、今号のアンケートハガキに書くスペースを設けたので、そちらに書いてね。読者のみなさんの声は、次号以降の特集で取り上げる予定。今回の体験版で『RUNE II』の魅力にハマったら、ぜひ本編もチェック!! 攻略に役立つ予約・先着購入特典もあるようだ（くわしくはP1を見てね）。

本編ではさらなるドラマが展開！

砦（体験版の最終ステージ）を攻略したリズたちは、コルテンが模造品の鍵を作り出しているという、鍵精製所に乗り込む。自然の洞窟の奥深くで、想像以上の苦戦を強いられるリズ。その先に見たものとは・・・!?

RUNE II 本編の発売日!!

⬅青を基調としたパッケージは、前作の赤を基調としたものとは対照的。体験版以上の激しい戦いと、ドラマが待っているぞ!!

ゲームキューブ専用

体験版ディスク

Licensed by NINTENDO

ニンテンドードリーム vol.90特別付録

平成15年6月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第10号

■この体験版ディスクは実際の製品版とは内容が異なります。また開発中のバージョンのため、正常に動作しないなど予期できない不具合が発見される場合が考えられます。万一誤動作が起きた場合でも、ディスクの取り替え、本体の修理等には応じられませんので、あらかじめご了承下さい。

■体験版ディスクの入った紙袋はていねいに開封してください。はさみやカッターなどでこの紙袋を開封する際には、ディスクが傷つくほか、思わぬケガを招くことにつながることがあるので、十分に注意してください。

FROM SOFTWARE スペシャル インタビュー

『RUNE II』プロデューサー
谷口篤士さん

フロム・ソフトウェア代表取締役
神直利さん

『RUNE II』大特集号の今回のニンドリでは、インタビューもスペシャル級！
『RUNE II』開発の苦労話や、今回の体験版の意外な秘密も発覚!?
これまでのフロム・ソフトウェアの歴史などにも迫ります！！

写真撮影：水口哲二　撮影協力　THE SOUL OF SEOUL～Oriental Grill Restaurant（渋谷）

FROM SOFTWARE

フロム・ソフトウェア　スペシャル インタビュー

SPECIAL INTERVIEW

『RUNE II』体験版に込められた想い

フロム・ソフトウェア
代表取締役
神 直利さん

じんなおとし●1957年1月21日生まれ。北海道出身。血液型はA型。1986年に(株)フロム・ソフトウェアを設立。1994年、プレイステーションの登場と同時期に『キングスフィールド』でゲーム市場に参入。

『RUNE II』
プロデューサー
谷口 篤士さん

たにぐちあつし●1974年3月26日生まれ。東京都出身。血液型はO型。代表作はGC『RUNE』、PS2『くりクリミックス』など。企画から開発現場で制作までこなす敏腕プロデューサー。

『RUNE II』体験版の楽しみかた

―― 『RUNE II』の開発も終わって、谷口さんはお休みがとれたんですか？

谷口　休みは丸2週間ありました。

―― どこか旅行に行ったりしたんですか？

谷口　いや、休み中も毎日、お昼頃に出社して…(苦笑)。

神　当たり前だよね。

―― 当たり前って、そんな！(笑)。

神　オレなんか、休みないからね。

―― だって、社長はしょうがないでしょう(笑)。

谷口　でも、あの2週間はすごく生活が楽だったんですよ。ふだんは10時には出社してるんですけど、それが昼くらいに出社できて。

―― やっぱり帰りは遅いんでしょう？

谷口　ゲームづくりが本格化すると、0時前に帰れることはほとんどないですけど、家でもできる仕事のときは、夜の10時には帰れますね。

―― それでも一般の会社員と比べると遅いですよね。ところで今回、『RUNE II』の「体験版」が付くことになったわけですが、どのような経緯で決まったのですか？

谷口　ゲームキューブって、グラフィックやゲーム性といった部分でも子供向けのタイトルが多かったので、リアルなゲームというか、大人っぽい雰囲気のタイトルは触ってもらえない状況が多かったと思うんですよ。それで、体験版の話があがったんですけど、任天堂さんって、これまで体験版を積極的にやってなかったじゃないですか。

―― ほとんど前例がありませんね。これまでの歴史から考えても、ずっとカートリッジのゲームを作ってきた会社ですし、ディスクになったのはゲームキューブが初めてでしたからね。

谷口　そこを何とかできないかと交渉し、マリオクラブ(※1)内の評価も高くて、ゲームには自信があったものですから、「ユーザーさんにぜひとも触ってほしい」というお願いをして、今回の体験版というカタチになったんですよ。

―― 前例がほとんどないだけに、話は難航したんじゃないですか？

谷口　そのために、結構京都に通いましたね。昨年末から今年にかけて、何度も行きました。

(※1) 正式名称はスーパーマリオクラブ。任天堂で開発中のソフトを繰り返しプレイし、ゲーム中のバグを見つけたり、評価するのだ

―― それは本当にお疲れさまでした。そのおかげで、今回『RUNE II』の体験版が遊べるようになったわけですが、ユーザーにはどのように楽しんでもらいたいですか？

谷口　今回の体験版では、あえてショップでのクラスチェンジの制限をかけなかったんですよ。だから、自分なりのデッキを、こうやってつくっていけばいいんだというのが、遊んでいるうちに理解していただけると思っています。がんばれば、カードの半分くらいは集まるはずです。

―― ええっ？ 100枚くらい!?

谷口　でも、数十時間、電源を入れっぱなしにしてプレイすればの話ですけど(笑)。

―― セーブができないようになってますからね。

谷口　大変ですけど、理論上は可能なわけなんですよ。

―― じゃあ、体験版とはいえ、ずいぶん先のクリーチャーまで見られちゃうわけですね。

谷口　ええ、見られますよ。

―― すごいサービスですね(笑)。

谷口　とは言え、半分くらいなんで。ちゃんとおいしいところは隠してありますよ (笑)。

―― 他には？

谷口　普通のRPGって、エンカウントで敵との戦闘がはじまって、コマンドを選ぶというのが王道になってると思うんです。そのなかで、『RUNE』では、「毎回の戦闘を面白くしたい」というコンセ

プトがあって、カードを使うことによって、行動をグラフィックで表現しようとしたわけです。もちろんアクションやRPG的な部分を大事にしてるわけですが、カードの部分にスポットがあたってしまって、「カードゲームはちょっと」という感じで引いてしまうユーザーさんがいたのが残念で…。でも、実際にやっていただければ、「戦闘が面白いな」という声がいただけると思ってるんですね。

—— マリオクラブではどんな評価だったんですか？

谷口 これは前作『RUNE』のときも言われたのですが、システムの斬新さを評価していただいてますね。例えば主人公自らが戦わないとか、その主人公が戦うためにカードを使用するとか。あとカードの種類も評価されている部分で、オリジナリティの演出になっていると。たいがい強力な魔法や武器って、序盤から使える機会って少ないじゃないですか。『RUNE』の場合は当然リスクは発生しますが、いきなり使えてしまったりするので、そういう自由度の高さも評価していただいてますね。

—— 「システムが斬新」すぎるがゆえに、例えば店頭の試遊台で15分遊んでみたところで、『RUNE』の魅力は伝わりにくいですよね。

谷口 でも、RPGと呼ばれるゲームは全般的にそうだと思うんですよ。少しずつアイテムを手に入れたり、自分のレベルがあがっていくことで、慣れてきたり、次にやんなきゃいけないことが見えてきて、それで面白さがわかってくるような。で、今回は30枚のカードが自分で選べるようになっているので、目的を達成する上でも、オリジナルな遊びができるという部分でも、このゲームの強みだと思っています。

—— 今回の「体験版」を読者に事前にやってもらった中で、「やればやるほどおもしろくなっていく」という意見が多かったんです。店頭のデモプレイと違って「体験版」だから伝わる部分が大きい思うのですが…。

谷口 そうですね。少ないプレイ時間だとまずカードの種類が覚えられないですよね。さらにそのカードの効果も、枚数が増えてるので、最初はわからなかったりすると思います。ゲーム性を理解してもらうには時間のかかるゲームなのかなとも思ったので、雑誌の付録の「体験版」というカタチをとらせていただいた部分はありますね。

—— やっぱり体験版であっても、自宅でじっくりできると印象が違ってきますよね。

谷口 それでゲームに慣れてきて、自分のやりたいことをストレートにできるようになると、すごく気持ちがいいわけなんです。

—— だから今回の体験版は、投げ出さず最後まで遊んでもらうと『RUNE II』に対する見方が変わってきますよ。

谷口 今回、ニンドリさんの協力を得て、さらに定価も落としていただいて、しかもオリジナルの主人公をのせるようなこともして、この「体験版」を触っていただくために、かなりサービスたっぷりになっています。だから、なるべく多くの人にやってほしいと思いますね。

今回の体験版でのみ登場するオリジナルの主人公「天使リズ」。髪型や衣装など製品版のリズとはかなり異なる

—— この体験版のために、オリジナルの主人公をつくるのって、結構大変だったでしょう？

谷口 ウチのグラフィッカーの作業は結構早いほうなんです。でも、いきなり頼んだので、「えっ!?」って言われたりしましたけど(笑)。でも、「大事なことだからお願い」って頼んで、通しで3～4日くらいであがったんですね。

—— やはり『RUNE II』のためには、プロデューサーとして、スタッフから嫌がられるようなことも言わなきゃいけない(笑)。

谷口 そうですね。今のコアなメンバーでゲームをつくるのは3本目なんです。だから、いいかげん向こうも諦めてると思いますよ。「また、なんか言ってるよ」って(笑)。

—— 谷口さんはディレクター的な仕事もするんですか？

谷口 そうですね。僕はもともと3Dモデラーなので、アニメーションやモデリングのチェックなんかでは、かなりチクチク言ってますね。その代わり、開発の後半にグラフィックの作業が遅れてくると、手伝いに回されちゃうんですよ(笑)。

画面上で見るとこんな感じ。このクオリティのキャラクタを3～4日で作ってしまうとは…

タイトルの決定に数十時間の会議!?

—— ところで、『RUNE』というタイトルの由来は？

谷口 ふふふ(笑)。

—— え？ どうして笑っちゃうんですか？(笑)。

谷口 実は私にネーミングセンスがなかったもので、ウチの会社でタイトルを考えるチームを作って、そこで決めてもらったんですよ。なので、かなり後付けな設定になっちゃうんですが、「ルーン文字(※2)」がやっぱり起源になっています。今回カードが使えるのが「不思議な石」を持っている人だけという神秘性を強調したいということで、「RUNE」という言葉が出てきたんですよ。それに、ホントかどうか定かではないんですが、タイトルに「ン」が入っていると売れやすいって(笑)。

(※2) ゲルマン民族が存在した場所で発見される刻むタイプの文字で、主に2世紀ごろから使用された文字といわれている

—— そのような話はよく聞きますね(笑)。

谷口 僕個人としては、「RUNE」という言葉を声に出したときの収まりのよさ、耳に入りやすいというのが気に入りましたね。その反面、タイトルを聞いただけでは、どんなゲームなのかよくわからないという意見もありましたが…。

—— 『RUNE』って、最初どう読んだらいいかわからなくて。「今度、フロムから出るのは『ルネ』だっけ？」とか言ったりして(笑)。

谷口 よく言われましたね。あと、雑誌社さんから送られてきた原稿を見ると、「L」の『LUNE』になってたりとか。

—— そのようなミス、すごくわかります(笑)。任天堂からは、カタカナのタイトルにという意見はありませんでしたか？

谷口 というか、「そもそも『RUNE』でいいの？」とは言われましたね(笑)。

—— やっぱりわかりにくいと。

谷口 そうですね。でも僕らには、ゲームのタイトルをつけるとき、直接的な意味をそのままタイトルにするんじゃなくって、ある程度ユーザーさんが想像できる部分を残しておきたいというコダワリをもってるんです。たとえば、今作のタイトルに『カード使いの大冒険』とつけてもいいわけですが…(笑)。

—— あははは(笑)。すごくわかりや

すいけど…。

谷口　それだと、タイトル見ただけでわかりきっちゃって、遊んでもらえない恐れもありますよね。それで「『RUNE』って一体なんなの？」って、みんなに会話してもらえるようなネーミングにしようと思ったわけですね。

――　タイトルに関して、神さんはアドバイスをしたりするんですか？

神　僕のところには、「これでどうですか？」という最終案が来るようなことはなくって、いつもすごく中途半端なものばかりで（笑）。それにタイトルを決めるにしても、開発ラインだけで決めるのではなく、みんなで相談しながら決めることが多いですね。

谷口　名前を考えるときは、1回の会議が数十時間になることもあるんです。金曜の夜から始まって、そこから延々と続けて日曜日の朝までやってボロボロになっていたりするんです（笑）。もちろん途中で多少休憩はとっているんですけどね。

神　で、結局ダメみたいな。全部ボツになったりとか（笑）。

――　きびしいですね（笑）。ところで前作もそうでしたが、主人公を女の子にしたのは何か理由があるのですか？

谷口　前作は「主人公が攻撃できない」というコンセプトを考えたときに、何となく「無力感」のようなものを感じることがあったんですよ。体力的に見ても、男性より女性の方がどうしても弱いですし、「自分が戦えない」ということを表現する場合に、女性の方が適役だと思ったんです。

――　なるほど。主人公のモデルはいるんですか？

谷口　いや、かなり好みが入ってますね（笑）。デザイナーから候補が何点かあがってきていて、「もっとネコ目にしてよ」とかの細かい指示を出したんですけど、すべて僕の好みですね。

――　たとえば、タレントの誰かをイメージしてるとか？

谷口　もしかしたら、好きな女性のタイプの部分が影響しているところがあるかもしれませんが…（笑）。でも、具体的に誰をモデルにしたというのはありませんね。

――　ちなみに、好きな女性タレントは？

谷口　（少しはにかみながら）柴咲コウ（※3）です（笑）。

（※3）歌やドラマで活躍中の女優。（オフィシャルサイト　http://www.stardust.co.jp/roo-ms/kou/）。前作の主人公カティア（右）や、リズ（左）に似てるかどうかは…

――　ああ、それは何となくわかりますねえ（笑）。前作の主人公「カティア」と、今作の「リズ」の根底にあるイメージは同じなんですか？

谷口　いや、1作目は「無力さ」という部分を出したかったので、普段は重いものを持たないような人ってことで、お姫様になったんです。今作のリズは、RPG部分を強化したいということで、成長要素とアクション要素を強調しているんですよ。だからちょっと野性的というか、行動力のありそうな感じの女性に設定を変えてるんですね。だから、僕の思い描いている性格はまったく違っていて、1作目はおとなしくて、2作目は活発な感じ。

――　なるほど。

谷口　僕としては、主人公にしゃべらせるのも好きじゃないんです。やっぱりプレイヤーが介入する余地も残したいじゃないですか。だから、2人とも無口な設定になってるんですね。

――　今作の主人公が「リズ」という名前になったのは？

谷口　単純に聞いたときの印象で決めました。スタッフにいろんな女性の名前を羅列させて、それを声に出して読んでもらったんです。で、全部を聞き終わった中で、覚えていたもの、印象深かったものは何かと考えて、「リズ」に決めたんです。

――　へえ～、それは面白い決め方ですね。

谷口　いや、こういう方法をとるのは、僕だけかもしれないですよ（笑）。

プロデューサー自らクリーチャーを制作

――　『RUNE』の世界観のモチーフになったものはあるんですか？

谷口　そういう…、特定の何か、というのはないですね。今までウチでは「ファンタジーもの」を作りなれてきて、スタッフのなかに統一された世界観があるんです。打ち合わせをするときも、「こんな感じ」と言うだけで、イメージが伝わっちゃうんですよ。そこから設定ができて、モデルができて、プログラムができて、という流れになるんですね。普段からファンタジー物の映画とか本を、なるべく見るようにはしてますね。

――　シリーズに登場するクリーチャーのバリエーションは多彩ですけど、すごくまとまったイメージになってますよね。

谷口　そうですね。フロムの描こうとしているファンタジー世界が、社員のなかで統一されているイメージになっていて、それが結果的に均整の取れたものになるんだと…そうなってると思いたいですね（笑）。

――　クリーチャーはどうやって考えたり、決めたりしたんですか？

谷口　ラインの中に企画も含まれているんですけど、企画担当の人間がひたすら何百も考えるんですよ、そのクリーチャーの特徴と攻撃方法とかを。グラフィックや名前はもっと後なんです。それで出来上がったものをミーティングでろ過していって、そうすると3割くらい残ってくるんですよ。そういう作業を数回やって、やっと今の形になりましたね。

――　選考基準とかあるのですか？

谷口　主要なものを決める中で、僕のゴリ押しで決めてしまうものもあるのですが、基本的には賛成票の多いものから選んでましたね。

――　そういえば妖精のリムとリーは、クリーチャーに比べ異色ですよね。

広報　リムとリーは宣伝と営業から「ぜひ、入れてほしい」とお願いしたんです。やっぱり、かわいいキャラクターを入れてほしかったんですよ。

――　宣伝側からの要望は、谷口プロデューサーも素直に聞くわけですか？

谷口　どんな部署からの話であっても、聞いてみて興味がひかれるようなことであれば、相談して入れるような体制になってるんですね。

写真中央の女性が広報の来栖さん。某誌での捨て身の広報活動が話題です！

―― カードのイラストでも変わったものが多いですよね

谷口　今回みたいに200種類以上となると、ひやかしのキャラクタを入れる余裕があって、「実際には戦闘では使えないんじゃないの？」みたいな遊びの部分が入っているものもあります。あと前作のユーザーを大事にする意味でも、前作の『RUNE』のセーブデータがあれば、得する仕掛けも用意していますよ。

―― 今回はカードの収集要素も広がっていますよね

谷口　本当は前作で細かい収集はなくしたかったんですけど、「カードを集めるんなら全部集めたい」という希望があって、自分の中でかなり葛藤しました。今回もカードの枚数が増えているので、「多少集められなくてもいいでしょう」と、かなり開き直ったスタンスで決めましたね。町やマップの中をかなり歩き回らないと、コンプリートするのは難しいですね。当然ヒント的な部分は用意していて、あからさまに怪しいところなんかもあったりしますが。

―― カードもそうですが、コンボも新しくなりましたね。

谷口　前作では「コンボのインパクトが弱いなぁ」と思ってたのですが、実は作業的にすごく大変なことなんですよ。これをグラフィッカーに伝えるのはしんどかったのですが…（苦笑）。各コンボに演出を入れ込んでくれと頼んだんです。

―― コンボには、開発者の「遊び」がすごく感じられますね。

谷口　実は、あのアニメーションとか、カメラ回しの半分ぐらい僕が作ってるんですよ。

―― プロデューサーなのに！（笑）。

谷口　僕にとっては3D作業は原点だったので、すごく楽しかったですね。

コンボの変化も今回の新しい要素の1つ。画面のインパクトも格段にアップしている

―― 神さんは、『RUNE II』の内容に対して要望を出したりしてたんですか？

神　ツッコミは多少ね（笑）。

谷口　開発スタッフ以外では、最もプレイ時間が長いのが社長なんですよ。

神　プレイして、「これはチョット許せないんだけど…」とか言ったり（笑）。

―― 文句を言ってるんですか？（笑）。

神　もちろん文句以外にも提案はちゃんとしていますよ（笑）。

谷口　データも何個かつぶしているんですが、その中でも一番長いのが60何時間とかありますよね。

神　でも、カード集めがコンプリートできなくて（笑）。あと何枚か残ってるんです…。

『RUNE』制作のキッカケと海外での評価

―― そもそも『RUNE』というゲームをつくることになったのは、どんなキッカケがあったんですか？

谷口　最初は、開発ラインを立ち上げてゲームを考えなくてはいけないんですけど、なかなかネタが思い浮かばなかったんですよ。それで、社長と長時間のミーティングをして、「カードを使って何かできないか」という話になったんです。ファンタジー世界でモンスターたちを操るゲームができないかなあと。そういうちょっとしたネタを1つにまとめたのが最初なんです。

―― カードというコンセプトは最初からあったと？

谷口　というよりは「モンスターを封じ込める媒体として何がいいかな？」と考えたときに、「カード」がいいのではないかと思ったんです。もちろん「水晶」だったり「魔法石」という候補もあったのですが、実世界のプレイヤーに近いイメージを考えたときに、みんなが水晶を持ってるのって想像しにくいじゃないですか（笑）。そこで、身近な存在としてカードを選んだんです。

今回は200種類以上登場する。ひやかしのクリーチャーはどれなのかな？

―― いっぱい持てそうだし（笑）。ところで『RUNE』がゲームキューブ参入第1弾だったわけですが、もともとゲームキューブで作ることが最初に決まっていたのですか？

谷口　決まっていましたね。

―― それはゲームキューブの発表会（2000年）の頃から？

谷口　弊社は結構遅いほうだと思いますよ。それまで任天堂さんとのお付き合いがなかったので、僕らも一メーカーとして発表会を聞いていた感じなんです。

神　最終的に決定したのは、Xbox参入の話があったときに、マルチプラットホーム戦略に切り替えようとしていましたので、そのときにゲームキューブもということになったんです。

―― 普通、マルチプラットホームというと、異なるハードに同じソフトを出すことが多いですけど。

神　ウチは不器用なんでしょうね（笑）。それにユーザーさんも複数のハードを持ってることも多いですし、それぞれのハードで特徴を出すというのは難しいですよね。

―― 任天堂ハードって、一般的にファミリー層に強いですから、子供にもウケるようなタイトルにしようなんて考えなかったんですか？

神　そこはかなり悩みました。でも、単純に今までの弊社のタイトルの年齢層でいいのか、かといって低年齢層を狙ったタイトルを作ればいいというわけでもないでしょうし、「ウチがキューブでやる」という意味で試行錯誤してますよ。

―― 『RUNE』のユーザーって、いくつくらいでしたか？

谷口　中学生がメインですかね。これまでの弊社のタイトルの年齢層からすると、やや低い感じですね。それはゲームキューブのユーザーさんの年齢層の影響だとは思いますけど。

神　ちょうどいいくらいの年齢層になったな、とは思いますよ。

谷口　これまでは高校生くらいの人たちに、「アーマード・コア」(※4)などで弊社を知ってもらったと思うんですけど、中学生くらいの人たちにも、「フロム・ソフトウェア」を知ってもらうという点では、いいキッカケになったと思います。

（※4）PSの人気アクションシリーズ。現在は「3」まで発売されており、まさしくフロム・ソフトウェアを代表するタイトルである

―― 前作を出したとき、ユーザーの反応はどうだったんですか？

谷口　すでに「フロム・ソフトウェア」を知ってらっしゃる方もいたので、「フロムらしいね」という声はたくさんいただきましたね。あと先ほども話に出ましたが、マルチプラットホームではほかのタイトルの焼き直しはしない状況で、ハードの特性を活かした作り方をしていると評価していただいています。ちょっとマニアックな答えですけどね（笑）。

―― 『RUNE』って、プレイした人たちは満足してるソフトなんですけど、残念ながら大ヒットというわけではありませんよね。そこでなぜ、続編をつくることにしたんですか？

谷口　『RUNE』の開発が終わった後で、このシステムを使って、もっと面白いものができるはずだという気持ちがあったんです。それに、海外での評価が非常に高くて、「続編がほしい」という声がとても多かったんですね。それで『II』をつくろうという話になったわけなんです。

―― アメリカの「NINTENDO POWER」誌も大きく取り上げていましたね。

前作『RUNE』のときも(欧米でのタイトル名は「LOST KINGDOMS」)バッチリ表紙で登場されていた。期待の高さと、ゲーム性が評価された結果、続編の発売となったわけである

谷口 店頭のポップなんかでも、『ゼルダ』と『RUNE II』が並んで紹介されてたりしてますよ!!(笑)。

―― 海外では、どんなところが高く評価されてるんでしょうか?

谷口 正直、僕がはじめてやったPS2のタイトルも似たような状況だったので、もしかすると僕のつくったゲームは海外向きなのかも(笑)。まあ、僕がゲームを作るうえで大切にしているのは、グラフィックやストーリーではなくて、遊んだときの感覚なんですよ。とにかく、直感的におもしろいゲームを作りたいという気持ちがありまして…。海外だとキャラクタが認知されてなくてもOKだし、ゲームはみんなで遊ぶものという感覚があるので、たとえ新作ソフトであっても、スタートラインを同時に見てもらえるんですよ。そのようなことから、ゲーム性の部分で『RUNE』が評価されていると、自分では分析しています。

―― 海外と国内の出荷比率はどんな感じなんですか?

谷口 1対2.5対1という感じですね。これは、日本、アメリカ、ヨーロッパの比率なんですけど。

―― アメリカでは日本の2倍以上売れてるんですね。『II』の発売も、アメリカのほうが早いとか。

谷口 そうですね。1週間くらい早いですね。

―― 日本版と違うところってあるんですか?

谷口 はい、ありますね。ゲームに求められる女性像って、お国柄によって違ってくるんですよ。ズバリ言ってしまうと、リズの体型。

―― 要するにお国柄によってプロポーションが違ってくると…

谷口 日本版は、細くてきゃしゃに作ったのですが、まあこれは僕の好みだったりしたんですがね(笑)。でも、海外向けのほうは、どんどんたのもしい体型になったので、担当の人に「これ、ちょっとやりすぎじゃないですか?」って聞いたら、「こっちのほうがいいです」って言うんですよ(笑)。

―― じゃあ、日本版とアメリカ版のリズは違うんですか?

谷口 いや、実は微妙な差なんですけどね。メイングラフィッカーのこだわりの部分でもあって、見た目で比べてみてもわからないくらいで、座標軸を見ると違ってるような。

睡眠不足が続く『RUNE II』開発秘話

―― 『RUNE II』はどのくらいの人が制作に携わっていたのですか?

谷口 どのメーカーさんでもそうだと思うんですけど、ピーク時とそうでないときで人数が違って、最初は10人くらいですかね。最終的には30~40人くらいになります。今回はカードの枚数が増えているので、グラフィッカーの数が増えているんですよ。

―― 開発期間は、1年もかかってないんですよね?

谷口 そうですね。ゲーム作りって「チームの意識の共通化」とか、「土台作り」がウェイトとしてデカイと思うんですよ。続編だとそのへんがかなり簡略化されちゃうんですよ。ほかのラインのプロデューサーに説明するにしても、「前作ではこうだったんだけど」という説明で通じるので、今回はしょっぱなから制作に入ることができ、その分、早くつくることができたんですね。

―― でも、土台は同じですが、ゲームとしてはかなり進化していますよね?

インタビュー中に見せていただいた開発資料。下の女性はじつはリズの最初のイメージなのだ

谷口 そうですね。でも、たとえばプログラマーにシステムの話をしても、結局は言葉での説明になるので、実際にゲームに反映したとき、どうなるかわからないんですよ。でも前作という土台があると「ここをこうしてほしい」と具体的に言えてイメージがしやすいので、対応がスムーズにいくし、思い描いたものに近いものができたということも、早くできた要因だと思いますね。

―― 開発中はどんなことに苦労しましたか?

谷口 今回は最初から「ゲーム作り」だったので、体力的にしんどかったですね(笑)。

―― ああ、なるほど。企画を煮詰めるという助走期間がなくって、いきなり開発の本番を迎えたと。

谷口 ええ。だから、とにかく作っている間はいつも眠たかったです(笑)。

―― やっぱり睡眠不足になっちゃう。

谷口 昼間はプロデュース関係の書類を作って、夜はコンボ作って、というような生活だったんで。

―― 1人で何役もこなしてたんですね。

谷口 みんなが帰った後に、コンボをポチポチと作っていくわけですよ。

―― それは体力的には辛かったけど、一方では楽しかったりして?

谷口 やっぱりそうですよ(笑)。グラフィックツールをいじっているときは楽しいですね。でも、プロデューサーになると、そういう方面からかなり離れていって、書類作ったりするのがメインになっていますからね。でも、もともとCGが好きでこの業界入ってきたんで。だから、ポリゴンやテクスチャをいじったりしている時間が、僕にとっては癒される時間なんです。

―― みんなが帰ったあと、1人で会社に残ってコンボをつくったりしてるのは、仕事というより趣味だったわけですね(笑)。

谷口 そう(笑)。まあ、趣味と仕事を兼ねている感じですね。

―― さて、この体験版のあと、1ヵ月もたたないうちに製品版が出るわけですが、どんな人に遊んでもらいたいですか?

谷口 僕自身、「カードゲーム」と聞くと、引いてしまうところもあるんですよ。でも、一度ルールを覚えてしまうと、すごく奥が深いと思うんですよね。

―― カードゲームは飽きにくいですしね。

谷口 だから、カードゲームに親しむキッカケになるようなゲームになればいいなあと思っています。あと、経験値をかせいで、レベルをあげるというRPGが「ちょっとつまんないなあ」と思ってる方には、この『RUNE II』で、毎回異なる戦闘というものを味わってほしいと思いますね。それに、もちろん体験版にはない要素も詰まってますので、ぜひ遊んでほしいですね。

―― 最近のゲームだといろいろ親切だったりするじゃないですか。つかみ

に力を集中しているとか。そういう部分にあえて逆らっているように感じたのですが…。

谷口　僕個人の考えかもしれませんが、例えば学校へ行ったときに「家に帰ったら『RUNE』をやろう」とそう思ってもらえるようにしたいんですよ、常に考えてもらいたいというか。そういうゲーム作りを目指してはいるんで、そこを考えるとやさしくはないかもしれませんね。

神　よく言うのが、トイレ行きたくて我慢して行ったときの方が達成感があるとか、もらしちゃったらシャレにならないし(笑)。「その限界がどこにあるの?」っていう話であって、ある程度衝撃がないと達成感がない、衝撃が高すぎても…というバランスの問題ですよね。全体的にウチのゲームはそういう流れになってますね。

――　今回『RUNE Ⅱ』をやって、それで前作をやりたくなる人もいるでしょうね。

谷口　戦闘システムが違うので、ゲームの遊び方の部分でもちょっと違うと思うんですよ。続編であってゲームのシステムは継承していますが、別のタイトルという位置付けで考えてもらっていいと思いますよ。

――　ところで、社長！　『RUNE Ⅱ』以降のキューブソフトの計画はどうなってるんですか?

神　ああ、その話? キューブ?(と言って、焼き肉を焼きはじめる)。えーっと、展開します。ええ。

こんな感じに焼いてます

――　で、ぶっちゃけた話、キューブで何ライン動いているんですか?

神　ぶっちゃけ?(笑)。いろいろ。いろんな意味で進行していますよ(笑)。

――　E3で発表するなんてことは?

神　いやあ、E3はないですね。

――　じゃあ、秋の東京ゲームショーあたりのタイミングで?

神　そうですね。その頃には何か発表できればと思いますけど…。いろいろ難しいこともあって…。ほら、そのカルビ、焦げてるよ(笑)。

秋の東京ゲームショウではどんな発表が待っているか?　まだまだ先の話だが、フロム・ソフトウェアのブースは思いっきり期待しちゃいましょう。まったくの新作!? それともまさか『RUNE』の続編!? って、そんな話まだ早いか。『Ⅱ』の発売もこれからなのに…

神さん 谷口さんの 一問一答

フロム・ソフトウェアってどんな会社?

神　ウーン(深く考える)、まあ普通の会社ですけどね(笑)。いろいろと厳しくしてるところはありますが…。もともとクリエイターという言葉が好きじゃないんですよ。

――　クリエイターより職人という言い方をしてますよね。

神　ええ。よく「クリエイターです」って自分で言う人がいますけど、クリエイターかどうかは周りが決めることであって、自分で「クリエイティブです」なんていうのは恥ずかしいことですよ。それに、「絶対」という言葉を使う人はダメってよく言うんですよ。ある人が「絶対にこうだ」って言ってしまうと、その他の人の意見を消してしまうことになるんですよね。「僕はこう思う」だったらいいんですけどね。

谷口　僕はフロムって、すごくがんばる会社だと思いますね。先輩たちががんばってきて、その姿を見て僕らもがんばんなきゃいけないなと。それで、僕のそういった姿を見て、後輩たちもがんばってくれてると思いますね。

神　うちの会社は変わってますよ。目指しているのは終身雇用ですから。

フロム・ソフトウェアに入った理由は?

谷口　僕は95年に、『キングスフィールドⅢ』のアップのタイミングで入社したんです。もともとCADをやってて、建築関係の図面を描くような仕事をしてたんです。それまで2次元だった図面がだんだん3Dになってきたんですよ。当時、アーケードの『バーチャファイター』のグラフィックが3Dの最先端だったんですが、自分が3Dに携わるようになって結構身近な存在に感じたんですよね。もともとゲームは好きで、「がんばればできそうかな?」とは思っていました。ウチの会社に入社するときも、家の絵とか持っていって(笑)。それで社長に「マップとか作れるかもね」と言われまして、採用してもらったんです。だから、『RUNE』をつくっていても、ドアノブの位置とか、柱の位置とかありえない場所にあると、気になりますよね。

――　社長が谷口さんを面接したときのことって覚えてますか?

神　ううううう～(焼き肉をほおばっているのでしゃべれない)。

谷口　もう覚えていないですよね。ウチの社長っていつもこういう感じなんで(笑)。僕の面接は社長室であったんですけど、その後入社して会社行くようになって、上司に「ウチの会社の社長って誰なんですか?」って聞いたくらいなんですよ(笑)。飾らない人だから、どの人が社長だか、ぜんぜんわからなかったんですよね。

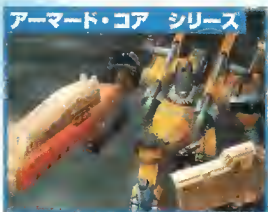
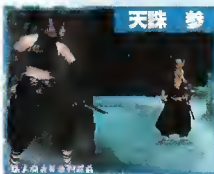
広報　私も採用の時、社長に面接していただいたんですけど、そのときに社長と思ってなかったんですよ(笑)。最初の頃は別の場所に部署があったので、普段社長と顔を合わす機会がなかったんです。だから雑誌のインタビュー記事を見てはじめて「面接のときの人が…」て気づきました(笑)。

FROM SOFTWARE

フロム・ソフトウェアのロゴマーク。神社長に聞いたところ、社名の由来は特にないとのことでしたが…。まさか名前を決めるチームが数十時間かけて…、なんてことはないでしょうね

フロム・ソフトウェアのおもな代表作

マルチプラットホーム戦略のフロム・ソフトウェアは、さまざまなハードで展開。『RUNE』シリーズ以外にも、みんなが知っているタイトルがあるはずだ。

↑Xboxにもソフトを供給している

↑今まで7作も発売された人気シリーズ

↑PS2の最新作はユニークなCMも話題に

ゲームを作っていて一番うれしかったことは？

神　やっぱり一番最初に作ったPSの『キングスフィールド』が思ったよりも売れたことでしょうね。これで次のゲームも作れると思いましたし。

谷口　僕ははじめて自分の名前が、エンディングのテロップに載ったときですかね。「死んでも名前が残るかもしれない」という感じがうれしかったですね。最近だと、任天堂の宮本さんに会えたことですね。話で聞くより、あたりのやわらかい人でした。聞いた話だと「このゲームについてどうですか？」と質問した場合に「ゲーム性についてですか？　商品性についてですか？それぞれ3時間ぐらいで話したいんだけど」と言われたらしいんですよ。その人は圧倒されて、おとなしく聞いていたみたいですけどね(笑)。だからものすごく考えている人なんだろうなとは思っていて。でも、実際にお会いしたらもっと砕けた感じで、ざっくばらんな印象でしたよ。ゲームの本質に関する話だと、僕も実際にプレゼンをしたときは「何を言いたいのか」と質問されたりもしたんですよ。そういう話になると考えて発言する人なんだなとは思いましたね。『マリオブラザーズ』を作った人なんで、ものすごく緊張した反面、ゲームの業界に入ってよかったなと、思えた瞬間でもありました。普通なら遠くからしか、見ることができない人ですしね。

一番つらかったこと

谷口　基本的に、いつもつらいですよね(笑)。日ごろ考えている時間が、全部ゲームに反映されていると思っているので、風呂の中でも考えますし、ときには夢の中に出ることもありますよ。先ほどの話のように「我慢した分、終わったときに気持ちいい」みたいな喜びは、普段から僕らは味わっているので、それを糧にして乗り切っているわけですよね。

谷口さんの思い出のゲームは？

谷口　やっぱり一番最初にやった『マリオブラザーズ』ですね。あれほどテレビで自分が思った通りに動くものを目の当たりにすると、おもしろいと思いましたね。その後ゲーム自体がいろいろ進化していくんですが、一番衝撃を受けたのはこれですね。

最近ではGBA『スーパーマリオアドバンス』シリーズでもプレイ可能。当時は2人同時プレイで、お互いに意地悪しあったものだ

ゲームのアイデアを考える場所

谷口　僕の場合、ほかの人と相談して考えることが多いですね。でも結局決まるのがお風呂の中だったり、トイレの中だったりするんですけど(笑)。あと寝る前とかとんでもないことが思いついたりしますよね、だから枕もとにはメモ帳を必ず置いています。

――　寝る前に思いついたら、目が覚めませんか？

谷口　ないですね。もしかしたら寝てるのかもしれないですけど…。基本的に僕らは寝不足なんでいつでも寝れるんですよ。

ゲーム作りで一番大事なこと

神　プレイヤーがその人なりのプレイができるオリジナリティですね。

谷口　もともとグラフィックを作っていた時の時代は、そのモデルとかの性格を見た目でわかるように、「匂いがするような」ものを作ることを心がけていました。ゲームをプロデュースするようになってからは、皆さんの思い出のゲームとかありますよね？　その中にランキングされるような気持ちで作っています。だからユーザーさんの声というのは単純にうれしいですね、それが酷評であっても、それはうれしいんです。自分が作ったものに関して何かを感じてくれて、痛い思い出の方が強いというか「あのゲームつまらなかったよな」でも、『RUNE』というゲームを覚えてくれたことがうれしいですね。

インタビュー後記

3時間以上にも及ぶロングインタビューとなったその晩、1人編集部に戻り、改めて今回の体験版をプレイしてみた。それまで何気なく操作していたリズ、やみくもに選んでいたコンボ、無計画に組んでいたデッキ…。実はその裏にはいろいろな苦労や、こだわりがあったんだと改めて知り、この『RUNE』がさらに好きになった。

（トランセル種市）

←谷口プロデューサーの『RUNE』第1作のサイン入りソフトをプレゼント。詳しくは5ページの読者プレゼントへ

PLAY BACK!

フロム・ソフトウェアのキューブ参入第1弾

舞台は『RUNE II』より200年前「黒い霧」の侵攻に王女カティアが起つ

『II』へとつながる魔道具<鍵>をめぐる壮大な物語は、時代をさかのぼること200年前から始まった。この第1作の主人公は、のちにアーガイル大陸を平定し、伝説の初代女王として語られる王女カティア(『II』ではカディスの町に像が立てられているのだ)。真紅の衣を身にまとい、カードを武器に世界を覆う暗雲に立ち向かっていく。

➡王女カティアはオランジュの王である父の遺志を継ぎ、異形を操る<鍵>を手に民を救うための旅に出る

<鍵>を狙う謎の女

グロリア

➡カティアと同じ<鍵>を使いこなし、たびたびその行く手を阻もうとする謎の女。その狙いは…?

『II』のキャラとつながりのある人物も…

グリディ

➡カティアにカードの使い方を教えてくれる老婆。ふだんは骨董屋の主人だが、200年後の『II』でも変わらぬその姿は…!?

コルテン王 マッコイ

➡美と富を重んじるコルテン王国の王。200年後はこのコルテンが世界に争乱を巻き起こすことに…

妖精博士 ラッセル

➡妖精研究の第一人者。その魂は『II』でラッセル8世に受け継がれているようだ

ニンテンドー ゲームキューブ			
タイトル	ルーン	ジャンル	1~2人用
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	2ブロック
発売日	発売中(2002年4月25日)		
価格	6800円		

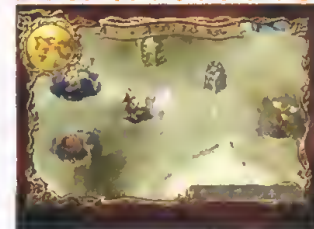
『II』とは似て非なるゲームシステム

「カードでクリーチャーを召喚する」というシステムは『II』とほぼ同じだが、戦闘に関わる部分を中心にいくつかの違いがある。いちばんの違いは「戦闘フィールド」の概念。これによって、一つ一つの戦闘が緊張感あるものになっている。『II』ではそれがない分、自由度が高い。

限定された戦闘フィールド

➡敵の姿はフィールド上には見えず、エンカウントするとこの戦闘フィールドが発生。限られたフィールド内で効率よく戦う必要があるのだ

カードは100種類以上

⬆カードの枚数は、『II』の半分程度だが、それでも収集する楽しさはたっぷりあるぞ

24のメイン、サブシナリオ

⬆ステージ数はメイン、サブシナリオ合わせて24。メインシナリオは一度クリアするとエンディングを見るまで入れない

秘情報 前作のセーブデータがあれば『II』がもっと楽しくなる隠し要素も!?

くわしいことはまだ秘密だけど、『II』の本編では、前作のセーブデータ(クリアしていなくてもよい)があれば楽しめる、ちょっとした隠し要素が用意されている。カードデータを引き継ぐ、といった大掛かりなものではない、前作ファンにはうれしい演出(?)のようなのだ。前作未経験者も、この機会にプレイしてみるといいかも。